平成元年7月1日発行(毎月1回1日発行) 第7巻 第7号 通巻68号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可

特集 RPGアナザーランド

■マイト・アンド・マジック・ブック2■ファンタジーⅢ■ラプラスの魔■ディガンの魔石■カオスエンジェルス■ラスト・ハルマゲドン■ウィザードリィ

安定した人気を保っているRPGの遊び方をいろいろな角度から徹底解析!

特別付録 プロ野球 ファミリースタジアム あなたと私のハンドブック

●これさえあればファミスタのすべてがわかる

SONY
諸君、クリエイテ
ゲームプログラミングの術
伝授
DEN JU
我輩ドクタープログは「宇宙戦争ゲーム デメロン」をつくったのである。
第1部 ゲームプログラミングツール内のスプライトエディターを用いよ。
我輩が以前から考えていたキャラクターをゲームに登場させるのだ。「プログラミングツール」のスプライトエディターで簡単にキャラがつくれる。しかも、そのままゲームのプログラムに組み込めるのである。
第2部 駆使せよ、グラフィックキャラクターエディター。
次は背景である。宇宙空間も、ウッソウと木の茂る地上も「ツール」中のグラフィックキャラクターエディターなら容易だ。数パターンをつくり、いくつもそれを組み合わせよ。背景が出来上がるぞ。
第3部 グラフィックエディターを大活用だ。
「ツール」の中のグラフィックエディター。最大256色を使えば画面いっぱいにグラフィックが描ける。この「デメロン」のタイトル画も、我輩ドクタープログの力作である。
© T.KOBAYASHI.
DEMEROON
HIT SPACE KEY
第4部 サウンドづくりはミュージックエディターにおまかせあれ。
FM音源ミュージックエディターを駆使すれば、ドクタープログも大作曲家である。ゲームの効果音もタイトルミュージックも画面を見ながら、作曲できるぞ。
第5部 完成である。プログラミング解説本を見て、全てを一枚のディスクに収めるのだ。
SCORE 000000 HI-SCORE 000000
かくて、我輩ドクタープログのオリジナルシューティングゲーム「デメロン」は完成した。XDJ・「ゲームプログラミング解説本」・「ゲームプログラミングツール」を十二分に駆使したまえ。ふつうならムズカシイ背景も、音楽も意外と簡単につくれることに気付くであろうぞ。もはやゲームで遊ぶだけではつまらぬ。つくってみるのだ。そして諸君の友人に、オリジナルゲームをプレイさせたらいかがかな。
MSX-BASIC Version 3.0 文法書
MSX-BASIC Version 3.0 解説書
HIT BIT
クリエイティブパソコンF1XDJに付属の「ゲームプログラミングツール」「ゲームプログラミング解説本」「BASIC解説書」「BASIC

ブパソコン3大秘術である。

プリントの術

プリントショップⅡ MSX版を活用せよ。

操作は簡単。すべて選択式である。

選択式操作だから特別なコードやキー操作もいらない。オリジナルのレターヘッド・グリーティングカード・カセットインデックスカード・はがき(裏面)・ポスター・横断幕など、簡単にできる。自分だけの便箋やオシャレなパーティー招待状づくりに。カノジョへのオリジナルカセットのプレゼントに。年賀状、暑中見舞に。イベントのポスター、運動会の応援、学園祭模擬店のメニュー表に。いろいろ応用して、個性を存分に発揮してほしいものだ。

表現力も豊富。書体14、イラスト126、飾り枠19。

なんと英文12書体、和文2書体、イラストは126種、キレイな飾り枠も19種。メッセージにふさわしい表現を選びたまえ。

オリジナルイラスト作成、可能だ。

簡易グラフィックエディターでオリジナルイラストも作成できる。この世にただひとつのオリジナル作品を描くことが出来るのだ。

作品派?実用派?2種のリボン。

あの子へアタックするこの1枚だ!という作品派ならマルチカラーリボン。何はともあれいっぱい印字、という実用派なら黒リボンで。じっくりえがくか?たくさんつくるか?リボンの使い分けもプリントを多彩にするのだ。

手づくり印刷キット
プリントショップⅡ
The Print Shop

MSX2 2DD×2

HBS-B014D 標準価格 12,800円(税別)

© 1989, Sony Corporation / © Broderbund Japan

リボンカートリッジ(黒)HBP-R1標準価格700円(税別) マルチカラーリボンカートリッジHBP-R1C標準価格1,000円(税別)

ワープロ&ハガキの術

機能充実の上、エンピツ感覚で使える。諸君の有能な書記となるだろう。

●画面表示はゆとりの30文字×20行●プルダウンメニュー方式採用の上、MSX-JE対応であるから、漢字変換も高速で使いやすい。●JIS第1・第2水準対応。文字修飾機能も文字サイズも豊富だ。●ブロック編集機能で文書編集はラクラク だ。●約100種類のイラスト集も有難い。

高機能日本語ワープロソフト
文書作左衛門(ぶんしょさくざえもん)

MSX2 2DD×2 HBS-B012D 標準価格 6,800円(税別)

©Sony Corporation/イラストデザイン©Broderbund Japan

葉書ならまかせていただきたい。諸君のネットワークづくりを助けよう。

●約1,000件の住所の多重検索なども可能である。●毛筆書体(JIS第1・第2水準対応)で宛名印字できるのだ。レイアウト表示だってついておる。●簡単操作のガイダンス画面表示。裏書専用ワープロ付きなので葉書のことならおまかせである。

住所録ソフト
はがき書右衛門(かきえもん)

MSX2 2DD×3 HBS-B013D 標準価格 7,800円(税別)

©Sony Corporation.

術マスターのクリエイティブマシン

ムづくりへの情熱をかなえてさしあげよう。「ゲームプログラミングツール(F1XDJ専用)」と「ゲームプロング解説本」がゲームづくりを、手助けしてくれるのだ。もちろんBASIC解説書もBASIC文法書もついて君もオリジナルゲームづくりに挑戦してみよう。2 日本語処理機能も当然標準装備だ。F1XDJは、MSX標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加え、〈JIS第2水準漢字ROM〉と約15万語(複合語内蔵の連文節変換辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能〈MSX-JE〉も内蔵している。も語は万全であるぞ。3 FM音源であるから、ゲームの音は十分。8オクターブ9音同時発音/メロディー6音・リズム5色データ64音、リズム5音のみごとなFM音源。通りPSGももちろん装備。4 まさ画モードである。1.9万色の自然画再現。ろん横スムーズスクロール可能である。

クリエイティブパソコン
F1XDJ

F1XDJ 標準価格 69,800円(税別)

MSXパソコンの力を引き出す鮮明画面である。

トリニトロンカラーモニター
CPS-14F1 標準価格 60,000円(税別)

ついにカラー印字である。

1 プリントショップⅡと組み合わせれば7色カラーでオリジナル印刷可能。グラフィックエディターでつくったCGのハードコピーが、カラーでできる。2 マルチフォントだ、6種の書体を誇る。3 JIS第1・第2水準漢字ROM内蔵の24ドットである。

サーマルカラー漢字プリンター HBP-F1C 標準価格 49,800円(税別)

※マルチカラーリボンでの印字は、内容により、時間のかかる場合があります。

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内ソニー(株)カタログMM係へお申し込み下さい。

●MSXはアスキーの商標です。●お詫び…弊社より発売を予定しておりました「Membership Golf」は、都合により、発売を無期延期とさせていただきます。

MSXマガジン CONTEN

Magazine for Home Personal Computer System

108
112
118

TS

July 1989 7

COVER
イラスト/佐久間良一
デザイン/荒井 清和
製 版/宮田 英樹

特別付録 プロ野球 ファミリースタジアム あなたと私のハンドブック

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03-486-4505

MSX SOFT TOP 30

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名
⇧	1	—	ディスクステーション4号
⇧	2	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称！強豪雀士編
	3	1	ディスクステーションスペシャル春号
	4	2	DISC PAC
	5	3	ゴーファーの野望 EPISODEⅡ
	6	6	ラスト・ハルマゲドン
	7	4	SUPER大戦略
	8	7	テトリス
	9	13	パックマニア
	10	21	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン
	11	—	ぎゅわんぶらあ自己中心派
	12	15	マスターオブモンスターズ・マップコレクション
	13	18	時空の花嫁
	13	—	今夜も朝までパワフルまあじゃん2
	15	19	FMパナアミューズメントカートリッジ
	16	8	三國志
	16	13	イシターの復活
	18	22	スナッチャー
	19	10	イースⅡ
	20	9	牌の魔術師

ええっ!! 今月もまた!? まったくディスクステーションってやつは……。しかも先月1位だったスペシャル春号もまだ3位にいるしなぁ。ぎゅわん自己2はいきなり2位の大健闘。DISC PACも2ヵ月連続してのTOP5入りだし、ゴーファーも根強い人気だ。ファミスタのホームランコンテストはこれからがとっても楽しみだね。

ジャンル

アクション
ロールプレイング
アドベンチャー

シミュレーション
パズル
アプリケーション
テーブルゲーム

集計方法

このランキングは、9ページに記載されている全国の調査協力店から寄せられた、実際のゲームの販売本数に基づき集計されたものです。

9ページ

集計期間

1989年3月26日から4月30日までの期間が対象となっています。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

メーカー名	対応機種	メディア	価格※	ジャンル	得点
コンパイル	MSX2	2DD	1,980円		3160
ゲームアーツ	MSX2	メガROM	6,800円		1640
コンパイル	MSX2	2DD	3,980円		1260
パナソフト	MSX2/MSX2＋	2DD	2,980円		1200
コナミ	MSX	メガROM	5,800円		1080
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円		1040
マイクロキャビン	MSX2	メガROM	8,800円		890
BPS	MSX2	2DD	6,800円		860
ナムコ	MSX2	2DD	6,800円		790
光栄	MSX MSX2	メガROM＋SRAM メガROM＋SRAM/2DD	9,800円 9,800円		690
ゲームアーツ	MSX/MSX2	メガROM	6,800円		680
システムソフト	MSX2	2DD	4,500円		620
工画堂スタジオ	MSX2	2DD	7,800円		560
デービーソフト	MSX2	2DD	7,800円		560
パナソフト	MSX	メガROM＋SRAM	7,800円		440
光栄	MSX MSX2	メガROM メガROM＋SRAM/2DD	12,800円 14,800円/12,800円		430
ナムコ	MSX2	メガROM	6,800円		430
コナミ	MSX2	2DD	9,800円		420
日本ファルコム	MSX2	2DD	7,800円		360
コナミ	MSX2	メガROM	5,800円		330

注目ソフト	順位	先月の順位	ソフト名	メーカー名
	21	15	信長の野望・全国版	光栄
	22	―	ドラゴンクエストII	エニックス
	23	17	レイドック2	パナソフト/T&Eソフト
	23	29	サイオブレード	T&Eソフト
	25	24	マイト・アンド・マジック	スタークラフト
	25	―	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ
	27	5	コナミ・ゲームコレクションVol.3	コナミ
	27	26	コナミの新10倍カートリッジ	コナミ
↑	27	―	プロ野球 ファミリースタジアム ホームランコンテスト	ナムコ
	30	―	麻雀悟空	シャノアール

TOP5

1 ディスクステーション4号

●アプリケーション　●コンパイル

うっひゃー、Mマガの誇るこのTOP30の栄えある1位の座を、3ヵ月連続してものにしてしまうとは……。『ディスクステーション』軍団って、ほんとすごいわ。

で、今月お目見えしたこの4号、ナムコから発売予定の『ワルキューレの冒険Ⅱ』のデモ画面がはいってるのだ。うーん、発売まで待てなくなりそう。あと、ブロダーバンドジャパンの『ディアブロ』も5面まではいってるしなぁ。そうそう、今回のレトロゲームはボーステックの『EGGY』。いつもいつもよだれものの内容で、ほんとに感心しちゃう！

2 ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称！強豪雀士編

●テーブルゲーム　●ゲームアーツ

『ぎゅわんぶらあ自己中心派2　自称！　強豪雀士編』が、いきなり2位に初登場しました。前作『ぎゅわん自己』がまだ11位に健在なのにこの人気。やっぱり、ぎゅわん自己ファンって多いんだよね。で、この『自称！　強豪雀士編』は、なんと16人もの個性豊かなキャラクターが新登場！　前作に勝るとも劣らないユニークなキャラクターたちは、ほんと笑わせてくれます。もちろんゲームのパワーも全開なのだ。前作をプレイしたことのない人でも十分楽しめるから、これを機に麻雀ゲームに初挑戦、っていうのもいいかもしれないね。

3 ディスクステーションスペシャル春号

●アプリケーション　●コンパイル

2カ月ぶっ続けでTOP3圏内にはいっちまうとは……。いやはやまったく、これはもう怪物ソフトとしか言いようがない。おまけに1位も弟分だし。ということで、この『スペシャル春号』で、みなさん何に熱中してるんでしょうね。やっぱり本格派RPG『ランダーの冒険』かな？　これってとっても奥の深いゲームだから、みなさんかなり頭悩ましてるはずだわね。とにもかくにも、並のディスクマガジンの域を超えちゃったこのスペシャルシリーズ、これからも夏休み号、秋号とドンドン発売されるらしいのだ。楽しみだこと！

今月の注目ソフト

13位　時空の花嫁

工画堂スタジオの『時空の花嫁』が先月の18位から徐々にランクアップ。このゲームは、だれもが一度はやってみたいタイムトリップを扱った、とってもアドベンチャラスなRPGなのだ。主人公ケンは、16世紀へさらわれた恋人クミコを救いに行き……。

TAKERU　TOP10

あれよと言うまに『ウォーニング』が3ヵ月連続で1位に。シミュレーションは強し！　Mマガの自信作『MSX SPRING』もとってもイキがいいのだ。Mマガ4月号のソフトウエアコンテストで第2席に入選した『ゴールド・フィッシュ』が、堂々の初登場を果たしました。このゲームは、主人公が金魚っていうユニークなシューティングゲーム。これからがとっても楽しみなのだ。応援してねっ！

ランク	ソフト名	メーカー名	機種	TAKERU価格［税込］
1	ウォーニング	コスモス・コンピューター	MSX2	4,900円(3.5D)
2	ダンジョン万次郎	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
3	T&Eマガジンディスクスペシャル	T&Eソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
4	MSX SPRING	MSXマガジン	MSX2	2,000円(3.5D)
5	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
6	すごハ	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
7	MUSICエディタ音知くん	ウィンキーソフト	MSX2	4,900円(3.5D)
8	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
9	ゴールド・フィッシュ	MSXマガジン	MSX2	2,000円(3.5D)
10	ディスクステーション創刊準備号	コンパイル	MSX2	1,000円(3.5D)

●5月1日現在

4 DISC PAC

●アプリケーション ●パナソフト

超人気の『ディスクステーション』シリーズに、ものすごい勢いで迫っているのが、パナソフトの『DISC PAC』。先月の2位に続き、今月もまだまだ堂々の4位にはいりましたね、パチパチ。

このソフト、ゲームはもちろん、グラフィックツールやソフトハウス情報、なんとアイドルのピンナップなどなど、ユニーク企画がいろいろ詰まってるから、その人なりの楽しみ方ができちゃうわけなのだ。逆に、今まであんまり興味のなかった分野にも、ものは試しとばかりに挑戦してみるのもいいかもね。パナソフトさん、早く次号を出してください、おねがい！

5 ゴーファーの野望 EPISODEⅡ

●アクション ●コナミ

シューティングって言ったらやっぱりコナミ。で、最近の話題作って言ったらやっぱりこれよね。で、今月も堂々TOP5にご登場の『ゴーファーの野望 EPISODE Ⅱ』なんだけど、どうですみなさん、ヤッてますか？

『グラディウス』、『グラディウス2』、『沙羅曼蛇』と歩んできたこのグラディウスシリーズの、おいしいところをいっさいがっさい集めた上に、さらにいろいろパワーアップさせたのが、このゲーム。だからとにかく、テクの磨きがいのある、味わい深いシューティングなのだ。ところで、シリーズ第5作は出るんでしょうか、さてさて。

読者が選ぶ TOP20

上位陣にこれといった動きがないなかで、『テトリス』がさり気なく着実に伸びてきました。ウォーシミュレーションの『バランス・オブ・パワー』が新登場。おはがきお待ちしてます！

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	1	イースⅡ	日本ファルコム	351
2	2	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	306
3	3	スナッチャー	コナミ	259
4	4	ゴーファーの野望 EPISODEⅡ	コナミ	246
5	5	SUPER大戦略	マイクロキャビン	240
6	6	三國志	光栄	182
7	7	ハイドライド3	T&Eソフト	176
8	8	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	137
9	9	信長の野望・全国版	光栄	120
10	10	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	116
11	11	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	89
12	12	マスターオブモンスターズ	システムソフト	83
13	13	ゼビウス	ナムコ	78
14	17	テトリス	BPS	72
15	14	R-TYPE	アイレム	70
16	16	アークス	ウルフ・チーム	66
17	15	ドラゴンクエストⅡ	エニックス	60
17	18	サイオブレード	T&Eソフト	60
19	19	F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ	58
20	-	バランス・オブ・パワー	アスキー	49

●5月12日現在

調査協力店リスト

北海道

店名	電話
㈱金市館パソコンランド	☎011-221-8221
デービーソフト㈱	☎011-222-1088
㈱紀伊国屋書店札幌店	☎011-231-2131
九十九電機㈱札幌店	☎011-241-2299
㈱ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー	☎011-261-6211
光洋無線電機㈱EYE'S	☎011-271-4220
パソコンショップ ハドソン	☎011-281-1151
SYSTEM INN宝文堂	☎011-641-7911

東北

店名	電話
庄子デンキ コンピュータ・中央	☎022-224-5591
電巧堂仙台本部DaC	☎022-261-8111
電巧堂DaC	☎022-291-4744
㈱ダイエー郡山店 パソコン売場	☎0249-34-2121

東京

店名	電話
サトームセン㈱パソコンランド	☎03-251-1464
㈱コム MICRO COMPUTER SHINKO	☎03-251-1523
ヤマギワ㈱ テクニカ店	☎03-253-0121
ラオックス コンピュータ メディア	☎03-253-1341
第一家電秋葉原東口パソコンソフト5	☎03-253-4191
真光無線㈱	☎03-255-0450
石丸電気マイコンセンター	☎03-251-0011
㈱富士音響マイコンセンターRAM	☎03-255-7846
ADOマイコン・データショップ	☎03-255-9515
マイコンショップpluse	☎03-255-9785
マイコンショップCSK新宿西口店	☎03-342-1901
丸井 新宿店テクノ館 パソコン売場	☎03-354-0101
東急百貨店 本店 コンピューターショップ	☎03-477-3343
ソフトクリエイト	☎03-486-6541
J&P 渋谷店	☎03-496-4141
マイコンベース銀座	☎03-535-3381
池袋WAVE 5F PLAYER'Sソフトハウス	☎03-981-0111
J&P 八王子そごう店	☎0426-26-4141
ムラウチデンキ八王子店	☎0426-42-6211
J&P 町田店	☎0427-23-1313
まちだ東急百貨店 コンピューターショップ	☎0427-28-2371

関東

店名	電話
パソコンランド21 高崎店	☎0273-26-5221
パソコンランド21 前橋店	☎0272-21-2721
ICワールド あざみ野店	☎045-901-1901
鎌倉書店㈱	☎0467-46-2619
多田屋 サンピア店	☎0475-52-5561
㈱西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム	☎0486-42-0111
㈱西武百貨店 所沢店 コンピュータフォーラム	☎0429-27-3314
㈱ボンベルタ上尾	☎0487-73-8711
ラオックス 志木店	☎0484-74-9041

中部

店名	電話
㈱ダイエー新潟店 パソコン売場	☎025-241-5111
㈱真電本店	☎025-243-6500
PiC	☎025-243-5135
㈱パソコンショップΣ	☎052-251-8334
カトー無線 本店4階	☎052-264-1534
九十九電機㈱ 名古屋店	☎052-263-1681
パソコンショップ コムロード	☎052-263-5828
㈱すみや パソコンアイランド	☎0542-55-8819
マイコンショップ うつのみや	☎0762-21-6136

大阪

店名	電話
ニノミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店	☎06-341-2031
マイコンショップ CSK	☎06-345-3351
J&P 阪急三番街店	☎06-372-6912
上新電機㈱あびこ店	☎06-607-0950
㈱ニノミヤ エレランド	☎06-632-2038
プランタンなんばパソコンソフト売場	☎06-633-0077
㈱ニノミヤ別館	☎06-633-2038
ニノミヤぱそこん亭PCランド	☎06-643-1681
ニノミヤムセン 日本橋本店 パソコンコーナー	☎06-643-2038
ニノミヤぱそこん亭FMランド	☎06-643-2039
ニノミヤムセン パソコンランド	☎06-643-3217
J&P テクノランド	☎06-644-1413
上新電機㈱ 日本橋5ばん館	☎06-644-1513
J&P メディアランド	☎06-634-1511
上新電機㈱ 日本橋7ばん館	☎06-643-1171
上新電機㈱ 日本橋3ばん館	☎06-643-1131
上新電機㈱ 日本橋8ばん館	☎06-643-1181
上新電機㈱ 日本橋1ばん館	☎06-643-2111
NaMUにっぽんばし	☎06-632-0351
上新電機㈱ 千里中央店	☎06-834-4141
上新電機㈱ 泉北パンジョ店	☎0722-93-7001
ニノミヤムセン 阪和店	☎0724-26-2038
上新電機㈱ 岸和田店	☎0724-37-1021
上新電機㈱ いばらき店	☎0726-32-8741
J&P くずは店	☎0720-56-7295
J&P 高槻店	☎0726-85-1991
上新電機㈱ せっつとんだ店	☎0726-93-7521
上新電機㈱ 池田店	☎0727-51-2323

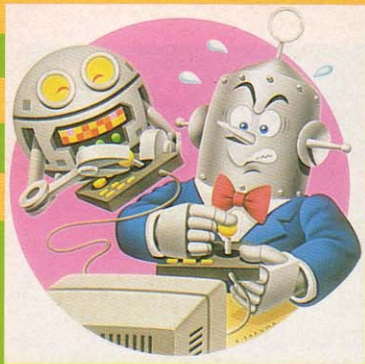
近畿

店名	電話
上新電機㈱ 和歌山店	☎0734-25-1414
ニノミヤムセン パソコンランド 和歌山店	☎0734-32-5661
J&P 和歌山店	☎0734-28-1441
上新電機㈱ 八木店	☎07442-4-1761
上新電機㈱ たわらもと店	☎07443-3-4041
J&P 京都寺町店	☎075-341-3571
上新電機㈱ ながおか店	☎075-955-8401
パレックス パソコン売場	☎078-391-7911
三宮セイデン C スペース	☎078-391-8171
J&P 姫路店	☎0792-22-1221
上新電機㈱ 西宮店	☎0798-71-1171

中国・四国

店名	電話
ダイイチ広島パソコンCITY	☎082-248-4343
㈱紀伊国屋書店 岡山店	☎0862-32-3411
宮脇書店 専門書センター	☎0878-51-3733

九州

店名	電話
カホマイコンセンター	☎092-714-5155
㈱システムソフト 福岡	☎092-752-5275
ベストマイコン 福岡店	☎092-781-7131
ときはデパート トキハマイコンセンター	☎0975-38-1111
㈱ダイエー 宮崎店	☎0985-51-3166

NEW SOFT

あの超人気作の第２弾もあれば、驚異のなめらかスクロールシューティングもバッチリ！　今月はなにかと話題の多い作品が目白押しって感じだね。キミならどれを選ぶかな？

お待ちしていましたのよの第2弾!

THE プロ野球 激突ペナントレース2

過去に、これほど続編の登場が期待されたソフトがあっただろーか？　みんなの夢と希望を一身に背負って、いよいよ激ペナ２が秘密のベールを脱ぐ！

これがコナミの答えです

このところの野球人気はとどまるところを知らないようで、老若男女を問わずかなり高い関心を集めている。今や人気は国民レベル。日本中がプロ野球の結果を見て一喜一憂し、高校野球の球児たちの熱闘に惜しみない拍手を送る。まさに野球ブームここに極まれり、ってな感じだね。

そんななかで、昨年の５月に発売された『激ペナ』は当然のごとく大ヒット。当時としてはMSX最高の野球ゲームとして、トーナメント大会まで開かれるほどの盛り上がりをみせてくれたのは記憶に新しいところだ。

さて、激ペナが登場してからこの１年あまり、コナミにはユーザーから激ペナについてバージョンアップを求めるたくさんの意見や要望が寄せられたそうだ。

そんなユーザーの熱い思いに対してコナミが出した答えが、『激ペナ２』なのだ。前作の長所を継承しつつ、ユーザーから寄せられた意見を積極的に生かしたこの作品。じつはビジュアル的にはさほど変わっていない。本当に注目してほしいのは、なめらかでスピーディーな動きなのである。そこで今回は、文章でできるかぎりこの素晴らしい動きを伝えてみよう。

⬅白球にかける思いが、グラウンドで交錯する一瞬なのだ。

⬅前作と画面構成はほとんど変わっていない。だから、違和感なくプレイできるぞ。

⬆このダイヤモンドを自由に駆け回れる日が、すぐそこまで近づいてきているぞ。

⬆白球をバットがとらえる一瞬。前作でも評判のよかったこの感覚も健在なのだ。

デッドボール!

⬆あいた〜っ！
激ペナ2 オリジナルの死球シーンだ。

2種類の球場が待っている!

タマゴスタジアム

⬆今、最もトレンディーな屋根つきドーム球場だ。天井をぶちやぶってやろうぜ！

激ペナ2では、2種類の球場が用意されている。前作のコナミスタジアム（勝手に命名）もなかなか趣があったけれど、今回の2球場はどちらも日本有数の美しい球場をモデルにしているらしく、どちらもアメリカンサイズの広さと最新鋭の設備が気分を最高に盛り上げてくれるのだ。もう外人選手に、日本の球場はせまい箱庭だなんて言わせないぞ！

ミドリスタジアム

⬆コナミのことだから、きっと地元・神戸のグリーンスタジアムがモデルだろう。

激ペナ1との違いは?

さあ、まずは前作との相違点から探っていこう。

まず初めに気づくのが、球場を選べるようになった点だ。今回は2つの球場から好きなほうをセレクトできるようになっている。どちらの球場も、広さ、美しさともに超A級の素晴らしさだぞ。

実際にプレイしてみて、なんといっても驚かされるのはMSX2＋のみならず、MSX2でもスムーズな全方向スクロールを実現している点だ。ユーザーの間でも極めて要望が強かっただけに、これはうれしいニュースといえそうだね。

さらに、前作よりも格段に画像処理速度が上がっていることにも感心させられる。前作では画面切り替えの間に真っ黒な画面を見せられたり、外野への打球がトロかったりと問題も多かったが、激ペナ2では速すぎる！　と感じるほどカンペキに解決されているのだ。

また、細かい改良点を列挙すると、ファミコンの野球ゲームなどではおなじみのファインプレーができるとか1チーム当たりの選手数が野手14人に投手6人の合計20人に増えたとか、ほかにも秘密の機能がドッサリ満載でここにはとても書ききれないほどだっ！

なめらかスクロールだ!

⬆ブーンとバットを振るしぐさも、ダイナミック！

激ペナ

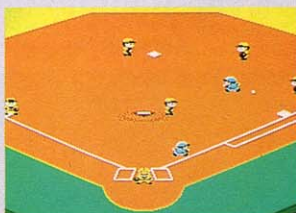
画面切り替えがちょっとトロく、途中で現われる真っ黒な画面にどうも興ざめさせられてしまう。おまけに打球の行方も今イチわかりにくい。

激ペナ2

打った瞬間、白球はすいよせられるようにレフト方向へ。気持ちいいくらいスムーズに飛んでくれる。やっぱり、野球はこうじゃなきゃね。

スピーディー&スリリング!

前作もこれまでの野球ゲームの中では速いほうだったけれども、今回のモーレツな速さはまさに快感！　実戦感覚そのもの、といった感じで、スピーディーな展開が求められるこれからのベースボールにピッタリ！　激ペナ2は時代を先取りしているのだ。

⬆豪腕投手のうなる快速球に思わず空振り！　敵ながらアッパレじゃ。

⬆一瞬の判断力が要求される走塁は、試合でも重要なウエートを占めそう。

⬆前作より一段とスリリングな展開が楽しめるのだ。ウレシイねえ。

チームエディットいろいろ

基本的には前作とあまり変わっていないチームエディット機能だが、選手数が増えたうえに、ユニフォームの色まで変えられるようになっているのがうれしい。さらに、聞くところによると前作のデータをそのまま激ペナ2でも使えるようになっているそうなのだ。うーん、これは当分楽しみがつきないですな。やったね。

⬆前作以上にデータ重視なんだそうだ。

投攻守走のポイントを探るのだ〜!

投手力は勝敗の要!

プロ野球でも高校野球でも、投手力の良し悪しが勝敗を分けるうえで重要なポイントを握っていることはいうまでもないだろう。

もちろんそれはゲームのうえでもまったく変わらない。冷静な投球術を身につけることこそ、栄光の勝利への近道なのである。

それでは、有効なピッチングパターンについて考えてみよう。

全体的にスピードアップしている関係上、前作に比べて速球の伸びがよくなっているんだけど、だからといって速球一本やりで押し通したらすぐバテバテになってしまうことが目に見えている。

速球はここぞというときのために取っておいて、左右の変化球や落ちる球を効果的に使った、打たせて取るピッチングを心がけていこう。慎重にね。

⬆三振を取るのは快感だが、あまり狙わないほうがいい。

⬆あせらずに、ボール球を有効に活用することができるようになれば合格点だ。

投球フォームを分解する!

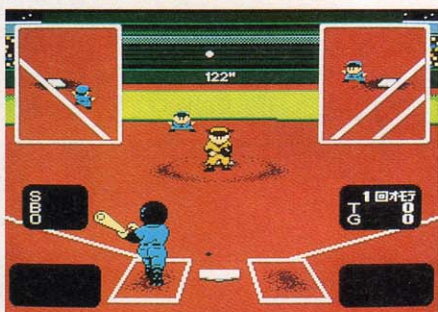
下半身がどっしりした、安定感のある理想的なフォームだといえそうですね。

打撃は芸術なのだ!

⬆今回は、バントの構えも本格的な腰のすわった型になっている。成功率も上がった!?

ドカンと一発ホームラン! という魅力も捨てがたいんだけれど、ホームランばっかり狙っているようでは、とうていバッティング技術の上達など望めないのだ。ここはひとつ大きなヤツをカマシたい、という欲望をグーッと押さえて、確実性のあるバッティングを修得しようではないか。

一流のプロ野球選手にヒットを打つコツを聞くと、ほとんどの場合「野手のいないところに打てばいいのさ」という答えが返ってくるだろう。無責任な答えのようにも聞こえるけれど、じつはこれはとっても大切なことを言っているのだ。

野手のいないところに打つためには、選球眼を磨いて、球のコースに逆らわずに打つことが必要だ。ボール球をクルクル振らされているようじゃあだめだぞ。

⬆満塁! こんなときにゴロを打たないようにしようね。

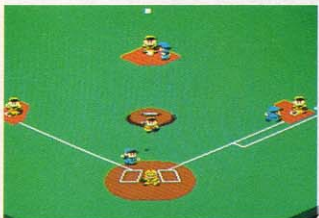
⬆とにかく、チームバッティングができれば、打線がつながるようになるぞ。

コナミからDS-3発進!

コナミから楽しい情報小冊子が出るぞ。コナミの新作ゲーム紹介を中心にバラエティーに富んだ内容だ。創刊1号を抽選で20名様にプレゼントするぞ。あて先はこちら。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
コナミ本がほしいなあ係

堅実さが必要な守備

打たれて負けたのではしかたがない。でも、つまらない守備のミスで負けてしまったとあっては、あとあとまで後悔の念が残ってしまう。そんな気持ちにならないためにも、堅実な守備を心がけよう。

⬆慣れないうちは、フライに対する感覚をよーく磨いておいたほうがいいぞ。

野手の操作方法はもちろん前作と同じなんだけど、今回は画面切り替えではなくちゃんとスクロールをしてくれるので、初めのうちはかえって操作感覚がつかみにくくなるかもしれない。まずは、フライが上がったときにすばやく落下点に入れるようになろう。

⬆無理な送球をすると……、ああ、痛恨の大暴投！　ダメージも大きいぞ。

また、前作で悩まされた〝悪送球〞ももちろん健在だ。でも、中継プレーを確実にこなしていけばある程度ふせげるぞ。

⬆ひとつひとつ、確実にアウトを取っていくのがいい。

また、激ペナ2では新しくファインプレー機能が付いたのだ。この機能はファミコン用の野球ゲームのうちのいくつかですでに採用されているから、どういうものか知っている人も多いと思うが、簡単に説明すると、普通では取れないような打球でも飛びついて取ってくれるアリガタイ機能なのだ。

守備がしっかりしているチームの試合は、なかなか見ごたえがあっていいものだ。キミも〝見せる〞試合に挑戦してみないかな？

走塁で得点を稼げ！

初心者と上級者との間で、イチバン技術の差が表に出やすいのが、この走塁である。意外に思うかもしれないけれど、走塁の上手下手だけで取った得点が3～4点は楽に違ってくるのだ。

⬆好走と暴走は紙一重。あまり無理しすぎると、逆にハマッてしまうかもね。

では、上級者はどんな走塁をしているのだろうか。上手な走塁のポイントを考えてみよう。

走塁といっても、単独盗塁ができるのは比較的足の速い選手に限られているよね。もちろん、有効な攻めであることはマチガイないんだけれど、成功率を考えるとそんなに多用はできないんだよね。

⬆相手守備陣の一瞬のスキを見逃さずに、速攻でホームベースに向かって突入だ！

走塁の腕の見せどころは、塁上に複数のランナーが出ているときなのである。

⬆満塁のときは、走塁だけで得点することもできるぞ。

たとえば、ランナーが1、3塁にいるとき、3塁ランナーがホームに突っ込むそぶりを見せて守備陣を警戒させ、その間に1塁ランナーが2塁に進むとか、そのほかも、盛んに次の塁を狙うようなふりをして守備陣の悪送球を誘うとか、ちょっとズル賢いようなやりかたで相手を挑発するような感じでやればよいのだ。

でも、あまり多用すると対人関係が気まずくなるかもしれないので、ほどほどにしようね。

まだまだ魅力が目いっぱいだ！

さて、このコーナーとしては久しぶりに、4ページも使った紹介をしたワケなんだけど、どんな感じだったかな？

⬆ここに熱戦の記録が刻まれる日も近い。

⬆発売日が待ち遠しくなっちゃうね。

激ペナ2の魅力はまだまだたくさんあるんだけど、今月号では残念ながらここまで。でも、来月号ではもっとずーっと細かいところまで踏み込んで、さらに詳しい情報を載せちゃうから、楽しみにしていてチョーダイね。

激ペナ2は、7月中にはその全貌を見せてくれるはずだ。そのときまで、もう少し辛抱しててね！

アクション
■コナミ
■MSX2・2DD
■メインRAM64K
■ビデオRAM128K
■7月発売予定
■価格未定

あのヘルツがシューティングを作ると、こうなる!

ハイディフォス

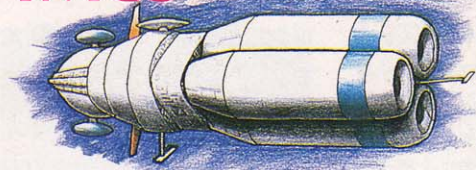
前作『サイコワールド』で、MSX2でのスムーズ横スクロールを実現させたヘルツが、またまたやってくれました！　完全無敵のシューティングの登場だ！

指令:侵略者を撃滅せよ

エリダヌス星系の太陽ともいうべき〝タウⅠ〟で、ここ数年来黒点の異常増殖が観測されていた。これにより〝タウⅠ〟はエリダヌス星系に異常量の光子を放射し、唯一の生物が住む惑星Tiarにもその光子による被害はおよんでいた。惑星Tiarの大気はまたたく間にイオン化を促進され、人間を含めた生物や自然、気象、はては重力のバランスをも破壊されてしまったのだ。この結果、世界は壊滅的な打撃を受けたのである。

この事態に際し、〝タウⅠ〟の黒点異常を鎮静化する計画が実行された。それは黒点めがけて〝タウⅠ黒点制御システム(TMCS)〟による光波エネルギーを打ち込み、もとの〝タウⅠ〟に戻す計画であった。

TMCSは惑星Tiar軌道上で着々と建設が進み、計画はうまくいくと思われていた。しかし、この星系の異変に乗じ、侵略者が惑星Tiarを制圧しようと攻撃をしかけてきたのである。〝HYDEFOS〟を搭載したファイターたちは惑星の平和を取り戻すために、侵略者を撃滅しに出撃した……。

TMCS

⬅エリダヌス星系太陽「タウⅠ」の黒点異常を鎮静化するために建設された「太陽黒点制御システム」だ。

⬆海中の洞窟内を飛んでいたら……おっ、1upアイテムが現われた。早く取れー！

⬆複数のパワーアップアイテムが現われた。どっちを取るかでその後の戦略が変わる。

『サイコワールド』に続くヘルツの第2弾『ハイディフォス』は、前作からがらりとイメージを変えたバリバリのシューティングゲーム。全部で5つのステージを舞台に侵略者を撃滅し、最終的にTMCSを取りもどすのがプレイヤーの目的になっている。ただ、やっぱりヘルツらしいのがなめらかな横スクロール機能をMSX2用のゲームに取り入れていることだ。

MSX2は、2+とちがい横方向のスクロールが苦手で、これを解決するにはセットアジャストという画面位置補正をソフトでおこなわなくてはならない。難しい話になるが、そのところをヘルツは技術力で見事に解決しているわけ。

HYDE&アイテムを効果的に使おう

最近のシューティングに欠かせないのがパワーアップの要素だ。『ハイディフォス』では、自分のショットパワーが上がるパワーアップアイテムのほかに、HYDEと呼ばれる特殊ウエポンを装備することができる。これらのHYDEアイテムを取ると、自機の攻撃を援助する形で上下について攻撃してくれるのだ。

HYDEにもフォワード、バック、リボルブの3種類があり、ステージにあった装備を選択しないと先に進めないようになっている。作戦をたてて装備を選ぼう。

⬅パワーアイテムは、ステージのところどころに出現する。左の写真はスピードチェンジ。

くるくる回るリボルブHYDE

⬆回転攻撃のできる一番利用価値のあるHYDEである。

フォワードHYDE

前方攻撃用のHYDEが装備される。敵が多く出現したときにありがたいウエポンだ。

バックHYDE

こちらは逆に、後方攻撃ができるHYDEが装備される。狭い道などで効果を発揮する。

リボルブHYDE

回転攻撃HYDEが装備される。AボタンでHYDEが回転し、3方向に攻撃することができる。

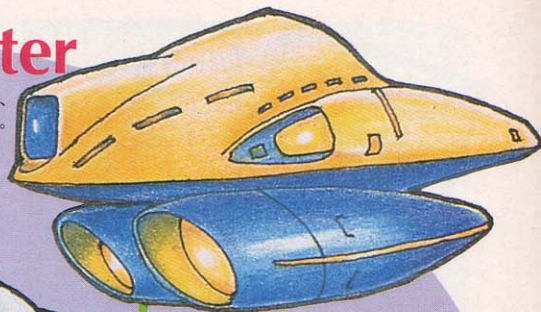
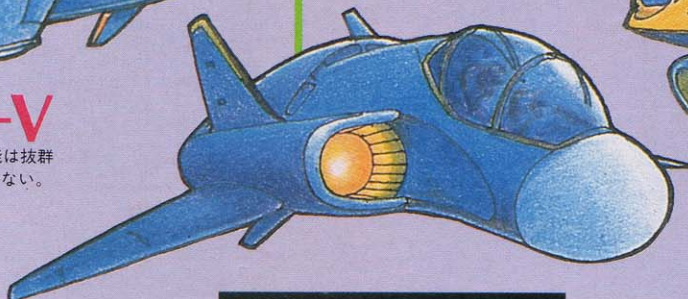
1UP

その名の通り、自機が1機増えるアイテム。ありがちだけど、やっぱりウレシイよね。

Les P Fighter

⬇主力戦闘機。ATF-Vより動きは遅いが、搭載可能量が多い。バランスが良いのだ。

ATF-V

⬆FX次期主力戦闘機。運動性能は抜群だが、ウエポンの搭載量は多くない。

Secter

⬆深海用小型原潜。深海での攻撃に威力を発揮する。序盤の深海で活躍しそうだ。

Strat-C-Bomber

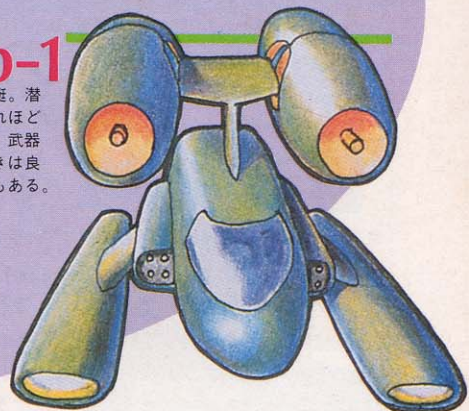
⬅高高度爆撃機。ウェポンを多数搭載することができ、成層圏と対流圏を主に航行する。

Tsub-1

➡特殊潜航艇。潜航深度はそれほどでもないが、武器搭載中も動きは良く、攻撃力もある。

Hydefos

5タイプのマシン大公開!

プレイヤーが操る自機は全部で5種類あり、プレイヤーは随時、これらのシップを選択できるのだ。

⬆2面になると、砂漠のシーンも登場する。舞台も目まぐるしく変わるのだ。

管制システム機能搭載!

では、タイトルの『ハイディフォス』の意味についてひとつ説明をしてみたい。これは〝HYDEFOS＝Hyper Defending Force System〞という管制システムの名前の略のことで、画面下中央にあるメッセージウインドーに自機のダメージ状況や、ピットが近づいてきたことを知らせるシステムを総称したものなのだ。タイトルにもなるほどだから、何か重要な役割がほかにあるのかもしれない。が、それは遊んでみてからのお楽しみ。

また、プレイヤーは5タイプのそれぞれ特徴のあるマシンから好きなものを選択して、プレイすることができる。イメージ的には、上にあるイラストを見てもらえれば雰囲気をつかめるだろう。なかなか、かっこいいでしょ。ステージごとの状況に合ったマシンを選択できるから戦略の要素もあるし、ピットを使うことでシューティングが苦手な人でも先に進むことができる親切設計だから、アクションの苦手な人でも楽しめるのだ。エンディングも複数になっていたりと、見せ場もたくさん。

「サイコワールドで見せた横スクロールでシューティングゲームを」というユーザーの要望に応えて作られたというこのゲーム、この夏必見のソフトだぞ!

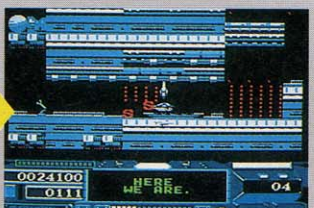
新システム

架空防衛迎撃システム=PIT

「最近のシューティングは難しい」という、プレイヤー側の意見に対してヘルツが考えた答えが、このPIT(ピット)だ。まあ、要するに補給ベースと考えてもらえればいい。

ビーコンの指示に従ってピットに入ると、自機のダメージを修復したり、装備の交換や強化を行なうことができるうえ、自分がダメージをくらってピンチなときは、5種類の自機を乗り換えすることもできるという便利なシステムなんだ。

⬆管制システムがピットの場所を表示。

⬆ピット内では、自機の乗り換えが可能。

⬆これでパワー全開、いざ発進だー!!

アクション
- ■ヘルツ
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■7月1日発売
- ■価格7,800円[税別]

『天九牌』は、32枚の牌を使って遊ぶ、中国古来から伝わるテーブルゲームだ。見た目は単純そうだけど、相手との駆け引きがなかなかスリリングだぞ。キミもこの風変わりギャンブルを一度体験してみては?

⬅ドミノ風の牌を使った、中国古来から伝わるゲームだ。

中国四千年のパワーが伝わってくるぞ

天九牌とはなんぞや?

中国で生まれた有名なテーブルゲームって、な〜んだ? と聞かれたら、みんなはまず〝麻雀〟を思い浮かべるよね。でも、四千年の歴史を誇る中国をあなどってはいけない。じつはこの天九牌も、中国を中心に台湾や香港など東南アジア諸国では、古来から根強い人気を保っている遊戯なのだ。

さて、長い歴史と伝統を持っている天九牌であるが、日本ではまだまだその興味深い内容をほとんど知られていないのが現状である。しかし、これまでに多くの人々の支持を受けてきた遊戯なので、一度はその世界を体験しておいてソンはないはずだ。そんなワケで、このたびスタジオ・パンサーから、その天九牌の魅力をぎっしり詰め込んだソフトが発売されたのだ。

⬅水墨画調のバックに、赤く書かれた天九牌の文字がよく映えている、美しい画面だ。

それでは、天九牌のルールについて簡単に説明しよう。

そもそも天九牌とは、ギャンブル的な要素がとても強いゲームである。4人のプレイヤーが持ち回りで親になり、用意された32枚の牌をよくシャッフルして2つに分け、それを1人4枚ずつ配って、その牌の組み合わせによってできる役の優劣をもとにお金を賭け合うのだ。役を覚えるのはなかなか大変なんだけれど、このソフトでは自動的に最強の組み合わせにしてくれるので、プレイヤーは純粋にギャンブルに没頭することができるようになっているぞ。

頭を悩ませることになるのはむしろお金の賭けかたのほうだろう。簡単に紹介すると、次の4種類の方法がある。まず、〝テー〟とは親に対して自分が勝てると決め、子に賭ける方法。〝ギュー〟は、親に対して子が負けることを期待して、その子の賭け金を場から取り上げてしまう方法。〝チャン〟は親に対して子が負けることを期待して、その子のうしろにお金を賭けることによって親より優先して利益を受ける方法。そして〝ペー〟とは親の味方をしてそのうしろでお金を賭ける方法なのだ。

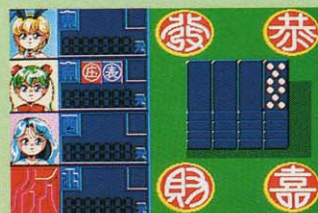
ちょっと複雑なので文章を読んだだけではよく分からないかもしれないけれど、何度もプレイしていくうちに自然と覚えられるだろう。相手との緊張感あふれる駆け引きから、ギャンブルの雰囲気を存分に味わってほしいな。

⬆ちょっと派手めの色づかいのグラフィックが緊張感をより増幅させてくれる。

桃源郷編をプレイ!

この手のゲームは、ルールを覚えるまでがやっかいなんだよね、と思って尻込みしている人も多いだろう。でも、慣れてしまえばとても熱中できるものなのである。そこで今回は、桃源郷編を題材にゲームの進めかたを説明してみようと思う。なぜ桃源郷編を選んだのか、それは言わなくとも十分におわかりですね。

対戦相手を選ぼう

⬆まずは5人のカワイイ女の子たちの中からお好みの対戦相手を3人セレクト。これはカメラマンのオグリBの趣味だ。

サイコロで親決め

⬆メンツがそろったらサイコロで最初の親を決める。親は常に有り金すべてを賭けて戦わなければならないのだ。ウヒョ。

賭け金を出し合い

⬆親が有り金を場にさらしたら、3人の子は勝ち負けを予想した上で賭け金を並べる。女の子たちはみんな強気なのだ。

うれしはずかし4つのモード

勝ち抜き大会編

⬆みんな、どこかで見かけたような顔の人ばかり。でも、油断は禁物だぞ。

香港の映画スターもどきから悟空のような伝説のヒーローなどなど風変わりな相手と勝ち抜き戦を楽しめるのだ。4つのテーブルすべてに勝ち抜くことができると、そこには魅惑と悦楽のパラダイスが広がっているとか……。

サバイバル編

⬆ジンギス汗に楊貴妃に秦の始皇帝にマルコポーロに関羽。妙な顔ぶれだ。

ジンギスカンや秦の始皇帝など、世界史を彩った歴代の有名人たちとの、生死を賭けたデスマッチが繰り広げられる！　全員をハコテンに追い込むことができるその日まで、キミの息が休まる時は決してやってこないのだ。

桃源郷編

ここは憧れの桃源郷。キュートでかつセクシーな5人の美少女たちが、アナタのハートとフトコロをつかんで放さない！　勝てば天国負けたら地獄。カワイイあの娘を助けると、ステキなごほうびが待っている!?　ああ、極楽じゃ。

⬆お耳がかわいいバニーちゃんや、ハワイ育ちのジェニーちゃんがお相手だ。

恭喜發財編

友達や家族などと遊ぶときのための、マルチプレイヤーモードだ。2～4人まで同時にプレイすることができるようになっている。気に食わないやつにデタラメのルールを教えてコテンパンにやっつけるのもいいかもしれない。

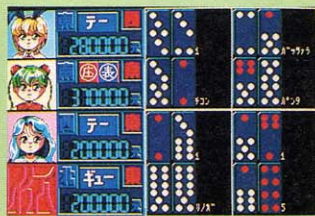
⬆2人でも遊べるが、なるべく4人でプレイしたほうがエキサイトできるぞ。

野望も色も盛りだくさん

実際にプレイしてみるとよく分かるが、天九牌はランダムに配られる4枚の牌で勝敗が決まってしまうので、実力なんてのはゼンゼン関係ない。完全に運とカンと度胸だけが要求されるゲームである。だからこそギャンブルなのだ、ともいえるけれど、普通に遊んでいるぶんには人間相手でないとイマイチ盛り上がらないもんだ。

その点、このソフトはユニークな4種類のモードを持っているのがうれしい。個性豊かなキャラクターと競う勝ち抜き大会編や、歴史上の英雄と戦うサバイバル編、ステキな美少女がお相手してくれるちょっとエッチな桃源郷編に4人まで同時にプレイできる恭喜發財（コンシーファーツァイ）編と、多種多彩にわたっているのだ。

本場中国カジノのあやしい雰囲気がタップリのこのゲーム、ギャンブル好きの人には要チェックの作品と言えそうだ。

テーブルゲーム
■スタジオ・パンサー
■MSX2・2DD
■メインRAM64K
■ビデオRAM128K
■発売中・FMPAC対応
■価格6,800円［税別］

いよいよ勝負!

⬆賭け金を出し合ったらいよいよ持ち牌を並べ替えて役を作るのだ。このあたりの処理はすべて自動的にやってくれる。

さあ精算しよう

⬆役ができたら、さっそく賭け金の精算だ。まだ役を覚えていないうちは、なにがなんだかわけが分からなかったりする。

そして勝負は続く

⬆親は表の回と裏の回の2度勝負すると次の人に受け継がれる。これをふた回りさせたら問答無用で終局を迎えるのだ。

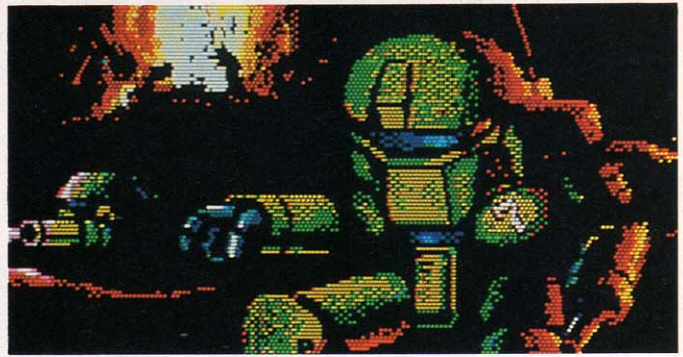
無情のゲームオーバー

⬆親が2巡したり、お金が全部なくなってしまうとそこでハイおしまいだ。質素な画面が賭行無常を物語っている。

シナリオ重視のSFドラマチック・シミュレーションだ!

ライトニングバッカス

THE KNIGHT OF IRON

近未来のSF世界が舞台の『ライトニングバッカス』は、ストーリーの状況により勝利条件が異なるゲーム。戦乱の半島を勝ち抜くのは、誰なのか?

全8章からなる物語だ

銀河系のはるかかなたにある惑星。ここには、地球の人類とほぼ同じ進化をした人々が住んでいた。世界大戦が終わったばかりのこの惑星は、あらゆる地域で内戦やクーデターが起こっている混乱した時代であった。そして、ここ〝火薬庫〟と異名をとるバッカス半島でも、国家を復興しようとする2つの勢力、北バッカスと南バッカスによる自治権をめぐる内戦が、今始まろうとしているのだ……。

⬆ヘルプメニューを見れば、味方の状況がすぐに把握できるぞ。有効に使おう。

『ライトニングバッカス』は、ストーリー性を重視した戦術級のシミュレーションゲーム。プレイヤーは南バッカスの一中隊長となり、さまざまな近未来兵器で構成される部隊を率いて全8章からなるシナリオに挑戦していくのだ。

⬆ああ、遠距離射撃ができる戦車が敵F.A.Tに攻撃されちゃうー。

各シナリオは持久戦や奇襲戦などさまざまな戦いが用意されているが、このゲームの特徴はなんといってもシナリオによって勝利条件が異なっていることだろう。たとえば敵の待ち伏せに引っかかるという最初のシナリオでは、プレイヤー側はいきなり敵に包囲されていた状況から始まり、反撃する間もなく敵の圧倒的な武力で大損害を受けてしまう。つまり、シナリオ内の限られた状況の中でプレイヤーは知力を駆使し、部隊を操らなくてはいけないわけだ。初心者にも上級者にも楽しめる本格的なシミュレーションゲームなのだ。

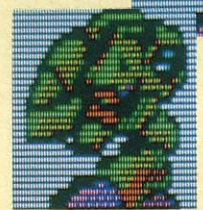
南バッカス軍 (AD)

⬅AD-06B〝リベンジャー〟は、ジャンプブースターを搭載した高機動ADだ。

➡AD-06C〝ドラグーン〟。戦車なみの攻撃力を持つ最強のADで、後半に登場する。

プレイヤー側の南バッカス軍の主力が、このAD(Armed Device)と呼ばれる歩兵装甲機。シナリオが進むと改良版の新型ADも出てくるぞ。

北バッカス軍 (F.A.T.)

➡FA-07〝ホーネット〟は対空砲を装備している対航空ユニットF.A.T.だ。

⬅FA-01〝バイソン〟の改良版であるFA-01B〝スコーピオン〟は、序盤戦の強敵だ。

北バッカス軍側の主力はF.A.T.(Fighting Armored Tracer)と呼ばれる機動兵器。ADよりひとまわり大きいかわり、攻撃力が強い。

敵ユニットと味方ユニットが重なれば、とーぜん戦闘が始まる。地形効果を利用して、つねに有利な場所で戦いを進めていこう。勝利は近い!!

シミュレーション
■タケル事務局
■MSX2・2DD
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■発売中(TAKERUのみで販売)
■価格6,000円[税別]

開発NCS

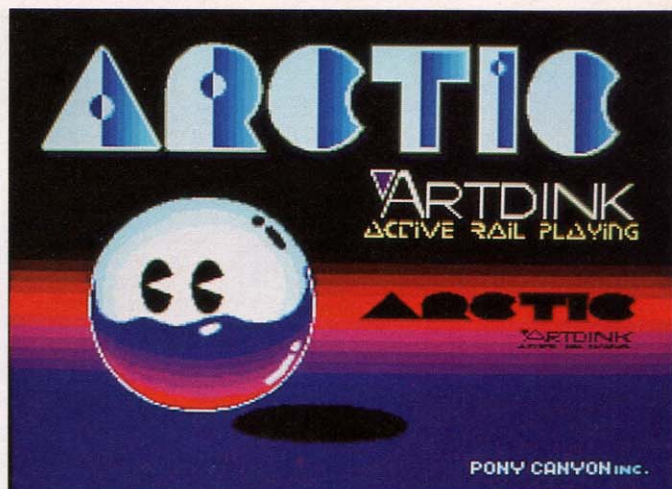
ルールは簡単、頭はパニック!?
アークティック

『アークティック』は、レールの上を転がるボールを繰る、ちょっと変わったパズルアクション。玉の不思議な動きに惑わされては、イケませんぞ?

摩擦計数ゼロの世界さ

アークティック。ちょっと変わったタイトルだ。このゲームの雰囲気を一言でいえば、昔おもちゃ屋さんにあった立体的なレールの上をボールが転がっていく、あのおもちゃをコンピュータ版にしたものといったところだろう。

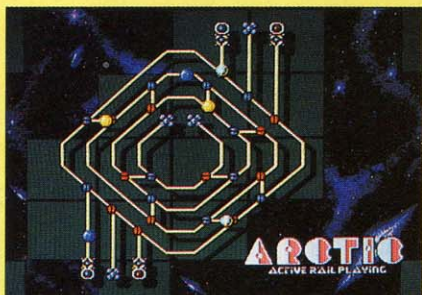
ゲームの内容はとてもシンプルで、画面上のレールを転がるブルーとオレンジのボールをそれぞれの色にあった場所(シート)に戻せばいいだけ。もちろん、ただ見てるだけじゃダメなわけで、2種類のポイントの切り替えによりボールの行く手をコントロールしなくてはならないのだ。この、ポイントを切り替えるというのがこのゲーム最大のミソなのである。

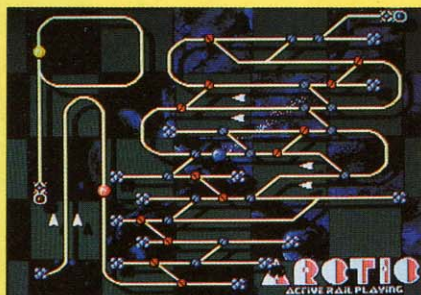
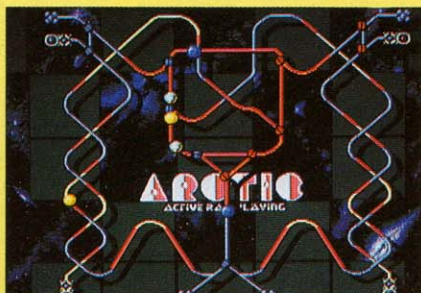
レールは立体的に交錯しているうえに高低があるから、ボールは加速したり減速したりする。そのうえ、ボールどうしがぶつかると自分が予想もしていない方向に転がって行くからもう大変。あちらを立てればこちらが立たず、しまいに頭の中は大混乱。画面の美しさとはうらはらに、かなり頭を使うパズルゲームといえるだろう。

⬆後半の面になると、触れるだけでゲームオーバーになるレッドボールが登場。

⬆やっと、1面クリアー。クリアーすると、かかった時間が表示されるのだ。

またブルーとオレンジのボールのほかに、ホワイトとレッドのボールも登場する。ホワイトボールはただのジャマ者だからそれほど気にすることはないけれど、レッドボールは触れただけでゲームセット。一見簡単そうだけど、ポイントを切り替えるタイミングや、ボールの道筋を見極めないと1面クリアーもおぼつかないのだ。

マップ数は全部で31種類で、どれも見ているだけでウットリするような美しさだ。自由に遊ぶ面をセレクトできる上に、スピードも3段階で調節できるウレシイ設計になっているぞ。

5分間で操作を習得でき、10分間だけプレイしても楽しめる、というのがこのアークティックの開発コンセプトだそうだ。キミも美しい星の背景を見ながらアークティック(北極、という意味)の気分を味わってみないかな?

とってもキレイな31面

『アークティック』に出てくる面は、いずれも美しいものばかり。色とりどりのレールの上をボールが転がるさまは、見ていても楽しい。

プレイするのに疲れたら、一度手を休めてじっくり画面を眺めてみよう。部屋のあかりを消せば、ほら、環境ソフトに早変わり(?)。

パズルアクション
■ポニーキャニオン
■MSX2・メガROM
■ビデオRAM128K
■メインRAM64K
■7月21日発売
■価格5,800円[税別]

先取りプレイがますます充実したぞ!

ディスクステーション 第5号

元祖ディスクマガジンといったら、『コンパイルのディスクステーション』。号を追うごとに記事(?)を提供するソフトハウスも増え、内容も盛りだくさん。Mマガと同時発売の、第5号の内容を紹介するよ。

➡今年もそろそろ梅雨の季節。出かけるときは傘を忘れずに。

遊べる内容が増えたぞ

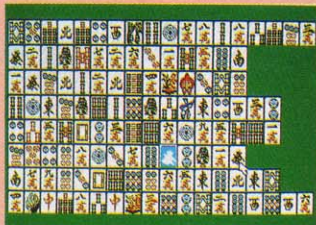
ディスクステーション(以下DSと略)第5号の特徴は、ゲームのデモが減って、実際に遊べる(つまりプレイできる)ものが増えたこと。さらにいうなら、DSにソフトを提供するソフトハウスが増えたことかな。これが何を意味するか分析してみると、ディスクをメディアとした刊行物にも宣伝効果があることを、各メーカーが認識したってことになるね。同じMSXに関する雑誌を作るMマガ編集部としても、新しいメディアが育っていくのは大歓迎なのだ。

さて、それではDS第5号の内容をサッと見ていこうか。まず誰もが楽しみにしている先取りプレイは、ヘルツの『ハイディフォス』と、システムソフトの『銀河』、そしてアスキーの『カオスエンジェルス』の3本。レトロゲームの『マクロス・カウントダウン』と合わせて、合計4本のパッケージソフトがプレイできるというわけだ。

シュールな(?)雰囲気でファンの多い、マイケオくんも大活躍。今回は3人のデフォルメKIDSで、モグラたたきをプレイするぞ。また、ゲームアーツのDSヒット作、サムくんシリーズも元気に2作品お目見えだ。さらには、7月発売のDSスペシャル夏休み号もよろしく! というわけで、収録予定の『ランダーの冒険2』のデモまで、入っているんだよ。

そうそう、恒例のMマガのコーナーも頑張ってるぞ。今回は特別に、先月号の特集ページで紹介した漢字シューティングのプログラムも収録したのだ。

華麗なる先取りプレイの数々

⬆スクロールはもちろんスムーズだよ。

ハイディフォス

サイコワールドでデビューを飾った期待のソフトハウス、ヘルツの2作目がこれ。横スクロールのシューティングゲームなのだ。ソフトの発売は7月を予定しているけど、DSの読者だけ特別に1面をプレイできるぞ。

⬆パズルファンなら要チェックだね。

銀河

マージャン牌を積み上げた上海で、パズルゲームファンを徹夜の日々に追いやったシステムソフトが、自信をもってお送りするのが銀河。ソフトが発売される前に、キミも先取りプレイで、ちょっと徹夜してみないか!?

⬆こんなモンスターなら負けてもいい?

カオスエンジェルス

アスキーから発売された、ダンジョンタイプのRPG。出てくるモンスターがかわいい女の子なのは、みんな知ってるよね。DS版では塔の1階部分をプレイできるぞ。〝もっとプレイしたいよー〟なんて人は、ソフトを買ってね。

⬆ランダーは大宇宙へと旅立ったのだ。

マイケオに……

⬆なかなかポップなタイトル画面だね。

⬆今回は新顔も増えて3人になったぞ。

……サムも!

⬆2人プレイも可能なミサイル人間サム。

⬆こちらはパズルゲームのSUM64。

T&E マガジンディスクスペシャル

⬆楽しそうなこのタイトル画面に負けないような内容が詰まっている。

⬆こちらはもうひとつのタイトル画面。これまた楽しそうだねー。

第2弾 これひとつあればこーんなに遊べる!

やっと出たな、ってなわけで『T&Eマガジンディスクスペシャル』の第2弾がいよいよ登場。おもしろくて手軽にできるゲームと、数々の情報がぎゅるるると入ってるぞ。

楽しみ方は9通りだ

今度の『T&Eマガジン』も第1弾に負けず、盛りだくさんのメニューが詰まっているぞ。

まずは〝サイオブレード 名古屋バージョン〟。あの『サイオブレード』が名古屋弁でプレイできてしまう。地上シーンのみだけど、かなり楽しめる。名古屋出身のカメラマンが言うには、お年寄りにしか使われないような言葉まで入っているとのこと。どこがそうなのかわかるかな？

そして〝グレイテストドライバー 2Dスペシャル〟は、3D表示でプレイできた『グレイテストドライバー』が平面型になったもの。3人まで同時プレイができ……れば十分ですよね。

〝人口痴能ケム〟は開発名物男ケムマキ君のゲーム。プレイヤーと会話をしていくうちに、どんどん成長していくケムマキ君、突然わけの分からないギャグを飛ばして、素直に成長してくれない。『ハイドライド3』に登場したキャラクター同士を戦わせる〝VS.ハイドライド3〟もある。

そのほか、シューティングゲームの〝ジャンケンゲーム第2弾〟や、総合グラフィックツール『ピクセル3』からスプライトエディタのみを抜き出して掲載。

いろんな要素がぎっしり詰まった、幕の内弁当ソフトってわけだ。

アプリケーション
- T&Eソフト(TAKERUのみで販売)
- MSX2/MSX2+・2DD
- ビデオRAM128K
- メインRAM64K
- 6月初旬発売予定
- 価格2,600円[税込]

PSY-O-BLADE 名古屋場所

⬆見るからにギャグだねえ。

〝名古屋場所〟と書いて〝名古屋バージョン〟と読ませるこのゲームでは、『サイオブレード』の地上編をすべて名古屋弁でプレイできてしまう。

サイオブレードの地上編といえば、ヒューイがルイスと密会するところ。ヒューイが、夜の海に頭をひょいと出すところから始まる。

そのヒューイが発する第一声から、もうすでに名古屋弁なのだ！「〜だぎゃー」とか「〜なも」と、あのヒューイが話してしまうのだ。

ヒューイだけではない。もちろんルイスも、そしてルイスと一心同体のアレクサンダーまで名古屋弁を話してしまう……猿なのに。

⬆サイオブレードは全編アニメーション！ 当然ここでは目を動かします。

⬆ヒューイとルイス……あわせて……。

GREATEST DRIVER 2D SPECIAL

⬆うひゃー、期待してしまいそう。

〝3Dスペシャル〟ではなくて〝2Dスペシャル〟なのです、これは。いわゆる平面型のレーシングゲームなわけだ。

いまや3D画面に慣れつつあるみなさんの目には、かえって新鮮に見えるのでは？ 初心に戻ってプレイしてみよう。

⬆コースはほかにもある。これは中程度。

シューティング+RPGの楽しさなのだ!

アンデッドライン

➡このソフトの画面写真は、開発中のものを撮影し使用しています。

ハイドライドにレイドックと、数々の名作ゲームを送り出してきたT&Eソフトから、待望の新作情報が届いた。この夏は『アンデッドライン』で決まりだね。

最近はひとつのジャンルに特定できないゲームが増えているけど、このアンデッドラインもそのひとつ。基本的には、縦スクロールのシューティングゲームなんだけど、RPGのエッセンスがギュッと絞り込まれ、より一層楽しくなっているというわけ。

ゲームの舞台となるのは、6つの魔界との接点である〝結界〟に囲まれたジタン王国。かつて魔道士ロシュファによって封印された結界も今は破れ、魔物たちがジタンの地へとあふれ出している。キミは戦士レオン、魔道士ディノ、忍者ルイカとなって、結界を封じる6つの〝ロシュファの魂〟を奪い返すのだ。

ステージ構成は、自由に順番を選択できる6つ+謎の最終ステージの合計7つ。画面に散らばる宝箱からは、さまざまなアイテムが現われ、パワーアップできるんだ。もちろんRPGにつきものの、経験値なんてパラメータもあるぞ。詳細は次号を待て!

⬆ステージの最後に登場するボスキャラ。

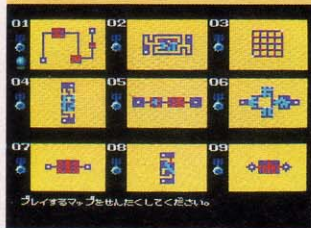
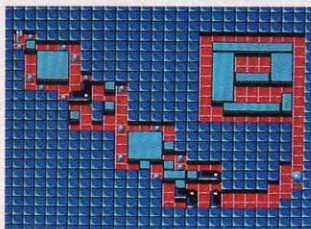
⬆オープニングデモはアニメするのだ!

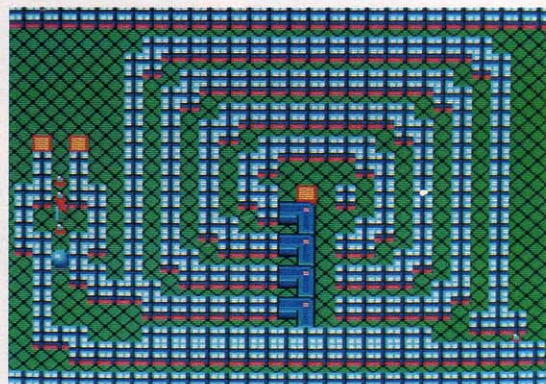
シューティング+RPG
- ■T&Eソフト
- ■MSX2・2DD(FM音源対応)
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■7月下旬発売
- ■価格6,800円[税別]

パズル好きのキミの頭脳に挑戦するぞ!

めいず君

➡かたつむりを形どったマップ。かわいいけど、意外と難しいぞ。

反射神経を競うゲームもいいけど、たまには頭の中身もリフレッシュ。日本テレネットの『めいず君』が、キミのボーっとした頭脳を芯から直撃するのだ。

⬆初級コースには、こんなマップがある。

「えーと、この石を押すとあそこにスペースができて、次にこっちの石を押すと……ぎゃー、ハマッてしまった!」な~んて悲痛な叫びが、編集部のあちこちから聞こえてくるのが、めいず君。ルールはいたって単純で、ピョンピョン跳ねまわるキャラクターのめいず君を操り、複雑に入り組んだ迷路を脱出しようというものだ。

行く手を阻むのは、さまざまな大きさの石や回転ドア、そして地雷。めいず君にできるのは、石をひとつ押すことと、回転ドアを押して開けること。手前に引くなんて曲がったことは死んでもできない、押して押して押し倒す、一途な性格なのだ。また、地雷のある場所はそのままでは通れないけど、上に石を置けば地雷が消えて通れるようになるよ。

ゲームのレベルは初級、中級、上級、プロ級の4種類。マップの数は全部で108(なぜか煩悩の数)用意されているのだ。それでも飽き足らない人は、自分でマップをエディットする創作コースにも挑戦してみてね。

⬆無事に旗までたどり着けばクリアーだ。

パズル
- ■日本テレネット
- ■MSX2・2DD(FM音源対応)
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■6月10日発売
- ■価格5,800円[税別]

新作ソフト発売スケジュール表

※この情報は5月11日現在のものです。

6月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション5号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
10日	●ファンタジーⅢ　ボーステック MSX2/2DD/9,800円
10日	●めいず君　日本テレネット MSX2、MSX2+兼用/2DD/5,800円
15日	●韋駄天いかせ男1-妻子に逢いたい-　ファミリーソフト MSX2/2DD/6,800円
15日	●韋駄天いかせ男2-人生の意味-　ファミリーソフト MSX2/2DD/6,800円
15日	●韋駄天いかせ男3-戦後編-　ファミリーソフト MSX2/2DD/6,800円
17日	●アグニの石　ハミングバードソフト MSX2/2DD/7,800円
上旬	●MID-GARTS Side.A　ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円
中旬	●MID-GARTS Side.B　ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円
下旬	●雪の国・クルージュ　ザイン・ソフト MSX2/2DD/8,800円
下旬	●パックマニア　ナムコ MSX2/ROM/6,800円
下旬	●プロ野球 ファミリースタジアム　ナムコ MSX2+/ROM/7,800円
下旬	●ガルフ ストリーム　ザイン・ソフト MSX2+/2DD/8,800円
下旬	●銀河　システムソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定

7月発売のソフト

日	ソフト
1日	●ハイディフォス　ヘルツ MSX2/2DD/7,800円
8日	●ディスクステーションスペシャル夏休み号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円
21日	●アークティック　ポニーキャニオン MSX2/ROM/5,800円
22日	●夢幻戦士ヴァリスⅡ　日本テレネット MSX2、MSX2+兼用/2DD/8,800円
上旬	●トワイライトゾーンⅢ　グレイト MSX2/2DD/7,800円
中旬	●ワンダーボーイ・モンスターランド　日本デクスタ MSX2/ROM/7,800円(予価)
中旬	●GAUDI バルセロナの風　ウルフ・チーム MSX2/2DD/9,800円
下旬	●ビバ ラスベガス　HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円
下旬	●野球道 日本クリエイト/ブラザー工業(TAKERUでのみ発売) MSX2/2DD/価格未定
下旬	●アンデッドライン　T&Eソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
	●ガンシップ　マイクロプローズジャパン MSX2/2DD/価格未定
	●THEプロ野球 激突ペナントレース2　コナミ MSX2、MSX2+兼用/ROM/価格未定
	●D.C.コネクション　リバーヒルソフト MSX2/2DD/価格未定

8月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーション6号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円
20日	●楽園の天使たち　グレイト MSX2/2DD/7,800円
21日	●A列車で行こう　ポニーキャニオン MSX2/ROM/7,800円
上旬	●神の聖都　スタジオ・パンサー MSX2、MSX2+兼用/2DD/9,800円

9月発売のソフト

日	ソフト
8日	●ディスクステーションスペシャル秋号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/3,880円
	●シルヴィアーナ　パック・イン・ビデオ MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円(予価)

10月発売のソフト

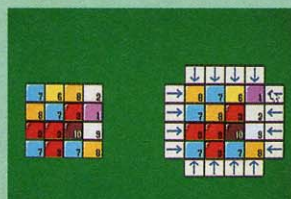
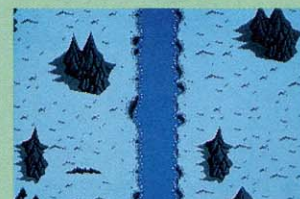
日	ソフト
8日	●ディスクステーション7号　コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,940円

発売日未定のソフト

●シュヴァルツシルト　工画堂スタジオ
MSX2/2DD/9,800円
●ときめきセシル　徳間コミュニケーションズ
MSX2/2DD/7,800円(予価)
●実戦でよくできる死活と手筋　マイティ マイコン システム
MSX2/2DD/7,800円
●テラクレスタ　日本物産
MSX2/ROM/価格未定
●西遊記(仮称)　グレイト
MSX2/2DD/価格未定
●センターコート　ナムコ
MSX2/2DD/価格未定
●ベトナム1968　スキャップトラスト
MSX2/メディア未定/価格未定
●パイレーツ　マイクロプローズジャパン
MSX2/2DD/価格未定
●サイレントサービス　マイクロプローズジャパン
MSX2/2DD/価格未定
●DISTRACTION 白と黒の伝説　ソフトスタジオWING
MSX2/2DD/7,800円
●ZOIDS2 ゼネバスの逆襲　東芝EMI
MSX2/ROM/価格未定
●エストランド物語(仮称)　イーストキューブ
MSX2/2DD/価格未定
●信長の野望・戦国群雄伝　光栄
MSX2/2DD/9,800円(予価)
●ROGUE ALLIANCE　スタークラフト
MSX2/2DD/9,800円(予価)
●ジャック・ニクラウス・チャンピオンシップ・ゴルフ ビクター音楽産業
MSX2/メディア未定/価格未定
●火星甲殻団(仮題)アスキー
MSX2/2DD/価格未定
●まじゃべんちゃー ねぎまーじゃん　徳間コミュニケーションズ
MSX2/2DD/価格未定
●銀河英雄伝説　ボーステック
MSX2/2DD/8,800円(予価)
●ドラゴンスピリット　ナムコ
MSX2/メディア未定/価格未定
●ワルキューレの冒険Ⅱ　ナムコ
MSX2/メディア未定/価格未定

発売日まで待てますか!?

『上海』で大ヒットをとばしたシステムソフトが6月下旬に発売予定の『銀河』は、パズルゲームとカードゲームの名作に、オリジナルゲームを加えた全24種を楽しめるゲーム・アルバム。

こちらは、ナムコから発売予定の人気シューティングゲーム『ドラゴンスピリット』。ゲームのおもしろさは言うに及ばず、BGMのノリの良さもバツグン！発売日が待ち遠しいのだ。

⬆『銀河』。早くやりたくてたまらない。

⬆これが『ドラゴンスピリット』なのだ。

※標準価格(メーカー希望小売価格)には、消費税は含まれておりません。

MSX みんなー、レビューの時間ですよー。お行儀よく読みましょうね。正座してー、手はおヒザァー。「でもー、おヒザの上に手を置いたらページがめくれませーん!」。ぎゃふん。

SOFTWARE REVIEW

やっぱり食わずぎらいはいけませんね

マスターオブモンスターズ

ボクはシミュレーションゲームが嫌いだった。でも、広告でマスターオブモンスターズを知り、試しに1週間始めてみた。ブルワーカーみたいね。

こんちはー。ごぶさたしてます。首周クルブシでぃーす。いやー、忙しい忙しい。おかげさまで本職のイラストの仕事ばっかしてたもんで、ひさしぶりのレビューにいささか緊張気味なんだなー。えっ、全然緊張しているように見えないって? いやいや、あいかわらず軟派な文面ですけど、ほんとはガチガチなんですから。まあ、今月は超軟派レビューに我慢してくれ。

で―、今月のお題はって―と、『マスターオブモンスターズ』ですね。これはシミュレーションゲームなんだけど、そんじょそこらのシミュレーションとぉー、ちょいと違うんですね。どこが違うかってーと、ふつーシミュレーションっていうと、戦闘機がビューと飛んでミサイルなんかバラバラとまき散らしたり、戦車がガガガと音をたてて走りながら大砲でズガーンと攻撃したりと、そういうイメージでしょ。または戦国の武将がお馬さんに乗ってやぶさめするような感じがするじゃん。ちょっとマニアっぽくて、いやーんだったんだ。でもこれはそんなんじゃなくて、ロールプレイングゲームによく登場するモンスターたちが兵器や武将の代わりに活躍してくれるってワケ。ロールプレイングっていえば、ヤング(死語)ギャル(死語)にもモテモテ(死語)だもんね、最近は。だから、今までのシミュレーションとは違うこれに、発売前からちょっとチェックいれてたの。「へー、面白そう」ってね。

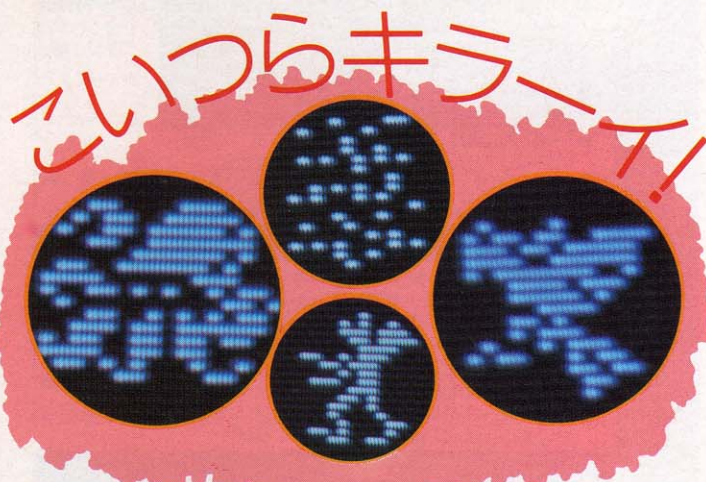
わかっている人も多いと思うけど、Mマガのシミュレーションの担当って、本田文貴っていう人なのね。で、編集部にこのゲームのサンプルが来たとき、とても面白そうにプレイしてるの。「おー!」とか言いながら。いかにも私は仕事してます、というような顔しながら遊んでる。それがシャクでね。だから、思い切って買っちゃったのさ。そんなに面白いなら、ボクも遊んでやろうって。もちろん仕事抜きで。それからだよ、思うように仕事がはかどらなくなったの。

⬆タイトル画面は2種類ある。個人的にはこっちのほうが好きである。ダイナミックで。

シンプル・イズ・ベストよ

いたるところに装飾を施すのもいいけれど、素朴さを忘れてはいけませんね。というわけで、このゲームのどこが素朴か? というと、音ですよ、おと。なんと、タイトルが表示されるときに流れるBGM以外の音という音はすべて単音なんだなーこれが。そりゃー最初はちょっと寂しいな、なんて思いましたよ。でもね、ゲームをやりこんでいくにつれて、よくなってくるんですよ。とくにグーなのは戦闘シーンで攻撃をミスッたときの「シュッ」っていう音。思わず日常で使ってしまったぜー。たとえばギャグをハズしたときとか、「シュッ」とつぶやいたり。フェイズ終了時の「ピンポーン」っていうのもいい味出してるね。サウンドって、ゲームに合っていればいいってことを改めて痛感したのだ。

⬆この単調な音に、ズルズルと引き込まれる私なのでした(昼メロふう)。

こいつらキラーイ!

モンスター評論家の本田文貴に、大っきらいなモンスターを語っていただこう。「やっぱりクラーケンでしょ! あいつはキライ。あとロックね。けっこうレイスもいやだなー。あとは、うーん、デーモンとか」。ありがとうございました。

たとえばさー、今やりたいゲームがあるんだけど、明日の朝までに原稿を出さなきゃいけないって場合があるじゃん。そんなとき、ふつーの人なら「じゃ、急いで原稿書いちゃってから、ゆっくりゲームしよう」って思うんだ、きっと。でもね、ボクは違う。まず、この原稿は本気で書けば2時間でできるから、ちょっとゲームしてからにしようと考えるワケ。現実逃避しやすいタチなのね。ほんとはヤなんだけどね、こんな性格。それでいてアキッぽいし。でもさ、このゲームにはかなり執着したなー。よくできてるよ、コレ。ただの発想の転換っぽいんだけど、かなり練られてる。各モンスターのパラメータにしろ、マップにしろ。モンスターっていう、けっこうロールプレイングでイメージが固定しかけているマテリアルを、よくもこんなにうまく料理したなー、って いうのがボクの率直な感想です

⬆モンスターを召喚するときは、「がんばって戦ってね」と祈るように心がけよう。

⬆やったやったーい！　勝利は我が手に。この画面を見たくてがんばったのです。

ね。というのもすべてゲームの基盤となってる“数字”がちゃんと計算されてるから、敵と味方との戦略的かけひきなどもくすぐったくて気持ちいいんですよね、きっと。敵のフェイズになっても、思わずジーッと見てしまう。「ゲー、あんなとこにレイスを移動させてきた！」なんて具合にニヤニヤしながらウズウズする毎日。あと、コンピュータの思考ルーチンに感心したりもするなー。自分のヒットポイントと相手の攻撃力から、たとえ返り討ちにあっても死なないように考えて攻撃してくる。これってはっきりいってボクよりも頭がいいぜー。まいったね。

前にも(あっ、Mマガ3月号のシミュレーション特集だ！)書いたけど、じつはボクってシミュレーションゲーム、嫌いだったの。だって、面倒じゃん。時間はかかるし、いざプレイするにも、マニュアルはブ厚いし。プレイする前からもうやる気が萎えちゃうの。ヘナヘナって。でもそれって、ダメね。食わずぎらいはいけないことだって、このゲームをプレイしてよーくわかりました。そういう意味でも、ボクにとって、偉大なゲームでもあるんです、マスターオブモンスターズって。感謝してます。

このゲーム、じつはなかなか地味なんですよ、見た目より。グラフィックにしてもモンスターとか、よーく見ると地味。音楽に関していえば、もーっと地味。でも、なぜかゲームにしっくりくるんだな、これが。地味というよりも、シブいといったほうが正解かな？　しかしそれが、ほかのシミュレーションにはない、一種独特のカラーになっているのも事実ですね。

まあ、気になるところがないわけじゃーないんだけどね。スピードとか、案外単純なところとか、細かいところをいえばきりがないけど、これはこれでいいんじゃないかな？　マップコレクションもいいけど、ボクとしては第2弾を作ってほしいと熱望するのです。お願いします。このとーりです！

データ：システムソフト、MSX2 2DD、6,800円［税別］

評/首周クルブシ
(イラストレーターもどき)

そーれ やっておしまい！

このゲームの醍醐味のひとつに、戦闘モードがありますが、今まで発売されたシミュレーションゲームの戦闘モードって、たいてい複数対複数なんだよね。ところがこのゲームの場合、1匹対1匹の決闘をするんですよ。その攻撃方法は弓矢だったり音波だったり、ときには死の波動なんてわけのわかんない攻撃をしたりと個性的。しかも、ちゃんとアニメーションするからたまらない。こん棒をブンッと振り下ろすトロールの、ダイナミックなアクションとミスったときの「シュッ」って音のミスマッチがグーだぜ。

⬆それ、トロール。やっちまえー！　「シュッ」。あーん。

戦えど戦えど我が暮らし…

いやー、多い多い！　マップの数がたーくさん。明けても暮れても戦いは終わらない（べつに永久に戦わなければならないわけではないが……)。まあ、それが使命だとキモに銘じれば、なんてことないんだけど、やっぱり多いなあー。

このゲームにはマップモードとキャンペーンモードがあるんだけど、マップモード（好きなマップでプレイできる）では20種類、キャンペーンモードでも8種類のマップが用意されている。面倒くさがりやのボクなんかだと、「あーあ、まだあんのおー？」と嫌気がさしちゃう。と思っていると、例の本田文貴は「いいんじゃない、これくらい多くないとねー」といってた。うむ、そんなものなのかね、世の中。大は小を兼ねる、ともいうし。ともあれ、ブーブー言いながらまだ見ぬ終わりを夢見つつ、今日もMSXの前に座る。うーん、けなげー！

⬆ボクとしてはキャンペーンモードのほうが好きだな。なんとなくそう思うよ。

⬆でも、じっさいプレイしてみるとマップの多さは気になんないけど。あらら。

10段階評価

	首周	林	ロンドン
第一印象	6	7	6
操作性	7	7	6
グラフィック	7	7	7
シナリオ	8	8	8
お買得度	8	8	8

灯火親しみコンピュータ麻雀だ!

ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称! 強豪雀士編

麻雀は4人でやってこそおもしろい。コンピュータなんかが相手じゃあ、ちょっと役不足なのだ。でも、このソフトは別。脳髄がふやけるまで遊べ！

このごろ、どうも麻雀の評判がよくないらしい。好きな娯楽を聞いても、若い世代ほど麻雀を挙げる人が少ないし、その上に最近は野球選手の麻雀賭博事件なんかも飛び出したりなんかして、すっかり麻雀にはダーティーなイメージが定着しちゃっているようですね。麻雀好きの人はさぞや肩身のせまい思いをしていることでしょう。お気の毒です。

ところがどっこい、これがなぜか麻雀ソフトとなると話は別で、まあよくもこんなに、と思わせるほどたくさん発売されているし、事実、売れ行きのほうも上々なんだよね。ゲームソフトの購買層なんて、中学生や高校生クラスの10代の若い人たちが大半を占めているはずなのに、な～んで売れちゃうのでしょうか。やだなあ、そーゆー人たちは、コンピュータ相手にひとりで黙々と麻雀をすることはあっても、友達相手に明かるく楽しくにこやかに卓を囲む、なんてことはしないのかなあ。暗いですねー。不健康ですねー。臭ってきそうですねー。やだやだ。

しかし、よく考えてみれば人間相手に麻雀を打つのもあまり美しい光景じゃないですな。うん。けだるい雰囲気が部屋中に漂う真夜中の雀荘で、寝ぼけ眼をこすりながらダラダラと打牌するのは、それこそ不健康極まりないってえもんだ。徹マンしているときなんか、こんなことに時間を浪費していいのだろーか、とか、貴重な脳細胞の寿命を思いきり縮めているんだろーな、とか思ったりすることが多いもんね、ホント。だいたい、麻雀に美しさや気品を求めるのは、中曽根元首相に正直に洗いざらい本当の話をぶちまけてチョーダイ、と求めるよりも難しいことかもしれないけれどもねっ。

今の若い人にとっては、ひとり孤独にネチネチ遊ぶコンピュータ麻雀のほうがスマートなんでしょうか。なんて年寄り臭いこと言ってるけどボクも確かまだ未成年だったような気がするな。まあいいや。よかないか。

確かに、とりあえずコンピュータ麻雀ならひとりでも遊べるし勝っても負けても関係ないし腹が立ってきたら電源を切ればいいしで気軽に楽しめるけれど、生身の人間が相手じゃないと、細かい駆け引きや腹の探り合いのような知的でスリリングな展開を味わうのは難しいんだよね。

まあ、若い人たちの嗜好にたらたら文句を言ってもしょうがない。憂えるべきはコンピュータ麻雀のほうだ！　はっきり言うぞ。コンピュータ麻雀ゲームはツマンナイものが多すぎる！　やたらと強さにこだわるだけで、操作性が悪いしトロイしへボーな打ちかたしてくるし点棒のことなんかちっとも考えないで安アガリしてくるしロ

⬇オールキャストそろい踏みのにぎやかなタイトル画面。これから始まる熱き戦いを暗示しているかのようだ。

⬆哭きのカバがお得意のポーズでキメる。

⬆が、せいぜいこんな手が関の山である。

ジャン本田文貴のカレーなる青春時代

マージャン歴？　うーんとね、学生のころからだから、かれこれ10年近いかな。そのころよく行ってたのが池袋西口にある、“大華”という店。ほとんど毎日のように顔を出していて、授業をさぼっていた。おかげで卒業するのが他人より遅れてしまったのだ。ハハハ。

そうそう、そこのカレーライスが安くてバカウマ。マージャンしながら食べるっていうのも、楽しみのひとつだよね。でも、ロン！と叫んだ瞬間、マージャンパイにカレーがべっとりとついたことも。それも今はいい思い出だなー。

⬆Mマガの貴公子。奇行子ではないぞ。

ババプロの唇はセクシーだ

燃え上がる情熱を意味する厚い唇。ババプロのそれは、ミック・ジャガーやいかりや長介もシッポを巻いて逃げ出すほどデンジャラスだ。ああ、今夜も眠れない。

⬆勝つたびドラ夫の顔がでるタコ討伐戦。

⬆特別公開、タコ討伐戦の最後の敵だ。

ンドン小林は貸した金をいつまでたっても返さないしおっとこれは関係ないか、でプレイしていてイライラさせられることが多すぎるのだ！　バカモン！　なんて、こんなこと書いて大丈夫かなあ。でもいいもんね、書いちゃったから。

とにかく、強さなんかは極端に言えばイカサマさせりゃいくらでも強いヤツを作ることだってできるんだし、操作性だって実際にプレイしてみればわかる問題である。うちのソフトはこんなにスゴイことをやってるんだぞー、という作り手側の自己満足の部分が多すぎて、遊ぶ側の楽しさとか心地よさが軽視されているのでは？　なんて、こりゃ言い過ぎ、いや書き過ぎましたね。ごめんなさい。

⬆味わい深き全自動卓で戦いが進む。

でも、世の中の麻雀ソフトすべてがそんなヒドイものばかりではない。なかには良心的なものだって少なくないのであります。たとえば5月号でレビューした『今夜も朝までパワフルまあじゃん2』とか、今回の『ぎゅわんぶらあ自己中心派2　自称！　強豪雀士編』とか……。両方ともタイトルがムチャクチャ長いなー。このタイトルの長さこそがよい麻雀ソフトの秘訣!?　なーんてこたぁないか。

まあいい。とにかくこの2本は秀作なんだけど、これがまたまったく毛色が違ったりするからおもしろい。『パワまあ2』が麻雀をパソコンゲーム向きにうまくアレンジしているのに対して、『ぎゅわん自己2』は実践なみに対戦相手との駆け引きを楽しむ、麻雀の王道を行くような内容になっているんだよね。

で、今回の『ぎゅわん自己2』は、ご存じのとおり片山まさゆき氏の人気麻雀マンガをベースにした、いわゆるキャラクターもののソフトなのだ。

ミスターオグリBの実録・南青山戦記

そのとき俺は少々あせっていた。点棒箱の中には千点棒が数本。南場の俺の親は、横縞のシャツを着た若造に蹴られてしまった。

いよいよオーラス。配牌は悪くない。俺は全身の神経を、指先に集中してツモった。テンパった。ダマでマンガン、リーチをかければハネマン。周りをよく見回して、俺は「リーチ」と宣言した。

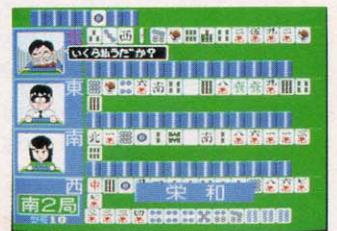
……つかの間の希望であった。「それ、悪いけど当たり」。下家の、プログラマーあがりの編集者が字ばかりの牌を倒した。その瞬間、俺の麻雀は終わったのだった。

⬆誌面初登場、多彩な職歴を誇る男だ。

この手のキャラクターものは、ゲーム性が伴なわないハズレソフトが多いよーん、という話は耳にケント・ギルバートがタコタイムを出店してくるくらい何度も聞いているだろう。でも、どんなものにも例外は存在するものだ。『ぎゅわん自己2』はMSX用本格派麻雀ソフトの中でもナンバーワンの出来だと言い切ってしまうぞ。

〝本格派〟と書いたら首をかしげる人もいるかな？　ボクも初めて見たときは、あのマンガと同じようなノリのいいかげんなゲームだと思ったもんね。でも、一度プレイしてみた瞬間、そんな印象は、はるか彼方に吹き飛んでしまった。「本物だ……」。

そう、打っているときのイメージが実戦にソックリなのだ。ホントだぞ。麻雀始めて11年にもなるこのボクが言うんだから間違いない、と思う。あの、高い役を狙っているときの胸の高鳴りが、そして徹マンしているときの心地よいけだるさがそのままフィードバックされるのだ。ほら、この握りし

⬆かなり珍しい、クララが立ったシーン。

⬆金蔵に勝つには、天棒を取るのが一番。

められた手に光る汗がなによりの証拠だ。と言っても見えないか。

もちろん、本格派とは言っても、あのマンガのユニークなキャラが相手だから変な堅苦しさなどない。雀士たちは実戦的な手作りをしながらもマヌーなアクションを連発して楽しませてくれる。こいつは故・三波伸介もビックリの大きな赤丸乱れ打ち超オモシロ熱中度満点ソフトだ。真の麻雀好きだったら絶対にアツくなれることうけあいだぞ。ウソじゃない。オレの目を見ろ。と言っても見えないか。

評/フォーマット林
（いつも心はハワイアンな男）

ロンドン小林豊丸のやめてくださいよ

ども。最近、編集部で虐げられているロンドン小林豊丸です……。あ、ホントはこの〝豊丸〟ってのも無理やりつけられたのです。で、こんなボクが麻雀に手を染めたのも、元はと言えばメンツが足りないとかで強引に打たされてからのような気がします。

でも、ボクは世渡りがうまいので、カドを立てずに編集部のみんなを見返してやる方法を思いつきました。そうです、麻雀に強くなって、勝ちまくればいいのです。

……あさはかでした。今はとても後悔しています。ドロドロ。

⬆本人は最高に気取っているつもりだ。

10段階評価

	首周	林	ロンドン
第一印象	7	8	8
操作性	7	9	7
グラフィック	8	8	8
シナリオ	8	9	7
お買得度	8	9	8

アニメのりの美少女SFなのだ!

デュアルターゲット 第4のユニット3

人気のSF美少女アドベンチャーの第3弾は、グラフィックが一新され、ちょっぴりアダルトに。自分のクローンとの戦いもあるのだ!

どもー、こんにちはです。私、ひさしぶりに登場の小林であります。編集部で豊丸とか、ワシントンとか勝手なコトを書かれまくっているためか最近私のことを誤解している人がいるんで困ってます。私はそんな変な人間じゃありませんよ、まったく。とか言いつつも、私の見苦しい写真がMマガの誌面を騒がせているのも事実。仕事疲れで寝ているときに勝手に写真とられてるし、好きで出てるんじゃないんだけどなあ(でもカメラを向けられるとなぜか変なポーズをとってしまうのは性格だろうか)。

さて、話は変わりますが先日、私の家の近くに新しいレンタルビデオ屋ができたのでさっそく行ってきたんです。そこって、1泊2日350円で結構安いんだよね。というか、今までの500円のところが高かったのかもしれないけど。まあ、そんなわけでさっそく私はそこの会員になってしまったわけ。

前のビデオ屋は洋画専門店だったんですが、ここはすごい。もう、何でもそろってるわそろってるわ。選ぶのに時間がかかってしまいます。で、その店に何度か行くうちに思ったわけですが、最近はすごいAVの量が出てるんですよね。いや、かわいさとみとか、斉藤唯とかそーいうんじゃなくて、アニメ、アニメビデオのことです。それもオリジナルビデオというやつ。驚いたことに、あのコナミも『沙羅曼蛇』のアニメビデオを出しているんです。なんと3部作。タイトルなんかもずばり『ゴーファーの野望』とくりゃ、グラディウスファンである私は全部見なけりゃ気がすまない。すぐ3本借りて見ちゃいました。で、ついでながら、他のアニメの話題作もいろいろと見たわけ。ま、『沙羅曼蛇』の感想ですが、よくあるスペースオペラものでフツーの出来でした。モアイがイオンリングで攻撃してきたのには笑っちゃったけどね。でも、『エースをねらえ2』はおもしろかったぞー。たまにはアニメを見るのもいいなあ、うんうん。

さて、ここから本題にまいりましょう。今月私が取り上げたのは『デュアルターゲット 第4のユニット3』。これ、驚くことにMSX版がどの機種よりも先行して発売されてます。それだけコンピュータの中でMSXが大きな位置を占めてきているんでしょうか、ねえ?

ふだんは学生をしているが、ひとたび事件が起きると彼女は統合軍の超能力者として活躍するのであった。彼女の通う学校の名前が"星雲学園"というのもクサくて私は好き。

髪が立ってるのが超能力っぽいでしょ。

仲間の2人も、カワイイんである。

戦えブロンウィン

負けるとオイロケありよ

戦いに敗れると、この通りゲームオーバーになる。制作者のかたも、お好きね。

クローン登場! さて困った

ブロンウィン=越中りょう子はふだんはフツーの学生なんだけど、その実態はサイコ・パワーを使うことができる強化人間BS(バイオニック・ジェミー、じゃなくてソルジャー)なのだ。『デュアルターゲット』では、ブロンウィンとまったくうりふたつのスイシーゼというキャラクターが登場する。BSは基本的にクローンにより造られるため、ブロンウィンとスイシーゼはまったくの同一人物なのだ。そういう意味では彼女は悲劇のヒロインなんだ。

でも私が見たところ、2人の間にはわずかながら違いがあると見た。スイシーゼのほうが、ヤセてる!! 彼女も苦労してるのねー。

ところで、オープニングの冒頭にあるなんか胎児みたいなヤツって、あの、もしかして、スイシーゼたちの元の姿なのかな……!?

自分が暴れてる? 驚きの展開!

主人公が2人?

クローンはクローンするぞ?!

女心は変わるものなのだ?

女の人って、ほんの1年ほどもしないうちにがらっと変わってしまうことが多い。昼メロを観てるおばさんだって、昔はかわいい女の子だったんだなー、なんてそう考えるとなんか悲しいものがある。『第4のユニット1、2』でも、ブロンウィンがどんどん変わっていくのを見るのは、ツライ。〝2〟で長髪になったのはいいんだけど、〝3〟になるとブロンウィンはなんとなく太って、いや、ぽっちゃりしてきたようなのだ。なんか、だんだんおばさんライクになってきてるのでヤだなー。このままシリーズが続いていくとどうなってしまうのか、なんとなく心配してしまう私なのです。

シリーズ100作目ぐらいになると、妖怪人間ベラみたいになっちゃったりして。困るなあ。もしぽっちゃり路線でいくなら、斉藤由貴っぽくしてください。わがまま?

ついでに編集部の女性に、女(の子)が髪をのばす理由を聞いてみました。「美容院に行かないから(管沢)」、「ヘビメタは髪を切らん(中村)」との答え。やっぱヘンな人たちね。

第4のユニット1

⬇シリーズ当初は、まだ髪が短かった。活発そうなブロンウィンなのである。

第4のユニット2

⬇2になると大変身。おしとやかな女の子になってしまいました。好きですね。

第4のユニット3

⬇グラフィックが一新。ちょっと憂いをふくんだ表情が男心をくすぐるのだ?

ただ、このゲームをプレイし終わったとき感じたんですが、ストーリーがよくわかんなかったんです。これはなぜかというと、じつは私、『第4のユニット1、2』を解いたことがなかったからなのでした。私が悪かったわけですね、トホ。BSとかクローンとかいわれてもわかんないんだもん。しょうがないから仕事と称して1と2を遊んでみました……。なるほど、こういうことだったのか。ストーリーはこうです。主人公ブロンウィンたちは死の商人WWWFに造られた生体兵器です。ブロンウィンはWWWFに疑問を持ち、仲間の越中博士やセス、アッシュとともに統合軍側についている超能力少女なのです。そんな彼女たちが活躍するのがこのゲームのおもしろいところなのですが、ここらへんはアドベンチャーなんで詳しいことはあまり触れないことにしておきましょう。

そうそう、このゲームで特に気に入ったのが、自分の行動に喜怒哀楽をつけられる点です。たとえば、〝哀〟のモードで話すと「なんでみんなこんな無益な争いばかりするの……」と争いを好まないおしとやかな女の子になり、〝楽〟のモードでは「ラッキー! 今度は絶対やっつけるわよ!」とおてんばカンカン娘になったりする。ストーリー(というか主人公の性格ね)がガラリと変わっちゃうんです。めちゃくちゃに選んでいくとブロンウィンが単なるバカになっちゃうし、真のエンディングも見られなくなってしまうけど、でもついつい遊んでしまいたくなります。このセリフで何度も楽しめるってのがイイし、かならず違ったリアクションをしてくれるのもイイ。

ここまで書いて思ったんですが、このシリーズってすごいアニメビデオっぽくないですか? プレイヤーは、ブロンウィンになりきるのではなくて、アニメのキャラクターを見るような第三者的な立場でプレイしていると思うのです。

これって〝アドベンチャーゲームのアニメビデオ化〟だなと思いません? 前作を見てないとわかりにくい点や、キャラクターのほとんどが女の子で占められてるとかね。女の子は私も好きだからいいけど。でも、このゲームは前作をプレイしてないと本当のおもしろさはわかんないだろうなあ。データウエストさんはこのシリーズを続けていくそうだから、やるなら今のうちにプレイするのを勧めます。でもね、この次の作品はもうちょっと謎を難しくしていいんじゃないかな。この路線で、アニメゲームシリーズを定番化しよう!

データ：データウエスト、MSX2 2DD、7,800円[税別]

評/ロンドン小林
(高橋さんごめんなさい)

シリーズ物にはかかせない ライバル!

アニメに一番かかせないのが主人公のライバル。岡ひろみにお蝶夫人がいるように、ライバルはなくてはならないものなのです。2作目はダルジィがそうであったように。しかし、この青いスーツを着たBSは何者か? スイシーゼじゃないとしたら……そう、彼女ですね。

⬆バーン! ライバルは、つねに主人公よりもちょっと強くなければいけない。それが、このテのパターンなのです。

⬆パターンその2。ライバルはちょっとしかその姿を現わさないのである。ところで、この人は誰かわかるかな?

10段階評価

	首周	林	ロンドン
第一印象	7	6	7
操作性	7	7	8
グラフィック	7	7	8
シナリオ	8	6	6
お買得度	7	6	7

SONY

多彩な名作に、感謝と感激!!

全国の皆さん、ソニープログラミング
コンテストに力作を応募してくれて
ありがとう。期間中、応募総数は実に
428作にのぼりました。ソニーのゲー
ムプログラマー、デザイナー、企画担
当等のスタッフによる厳正な審査を
行ない、このほど以下の各賞が決まり
ました。受賞者にはトロフィー、HIT
BIT商品モニターの特典、オリジナ
ルスタジアムジャンパーが贈られます
また選にもれた応募者の中から、抽
選で300名様にオリジナルスタジアム
ジャンパーをお送りします。

発表! ソニープログラミングコンテスト

小林ツクロウ君部門
ベストHIT BIT賞作品「A SOLDIER OF FORTUNE」

おめでとうございます。受賞作は松浦富士男(25才)・優貴子(29才)夫妻(山口県下関市)製作のRPGゲーム『A SOLDIER OF FORTUNE(傭兵)』。傭兵タイガーが主人公のゲーム。審査員一同「とにかくRPGとして文句無し。」との声があがったソフト。F1XDJ付属の〈ツールディスク〉を縦横無尽に使いこなし、「傭兵タイガー」の戦いを描く画面構成、ストーリー展開、タイトル画面の音楽も迫力満点。さらに、ほとんどプロなみのマニュアルまで付いており、他を寄せつけず堂々の受賞。奥様がシナリオ、グラフィック、音楽を担当すれば、ご主人がプロ

グラムを組む、というMSX夫婦愛にスタッフ一同感動しました。松浦夫妻のお話によると、二人はなんと恋人時代からのMSXファン。平日の夜はプログラムづくり、週末は二人で釣りに行くなど常に二人三脚。受賞作は優貴子さんがシナリオ・キャラクター・マップ・グラフィックス・サウンドを、富士男さんがプログラミングを担当。「スムーズなスクロール、データロード時間の短縮、ストーリー展開に苦労」し、時にはケンカしながら作り上げたとのこと。まさに夫婦愛の結実ソフトと言えましょう。

一般プログラム部門

準HIT BIT賞

沢田広正(埼玉県東松山市、16才)さんの『APPLE DON』。スライムをカーソルで動かし、リンゴ同士をぶつけて画面上の全てのリンゴを消す、といったパズルゲームで、なかなか難しい。画面全体のカラー発色の優れている点も評価のポイントとなった。

準HIT BIT賞

もう一作は、小嶋法晴(神奈川県相模原市、20才)さん等の『がんばれ花美さんPART 2』。敵の待ち伏せる2ステージを駆け抜けて、「PANDORA」を破壊する3Dシューティングゲーム。3D画面がきわめて完成度が高い点を評価した。

特別賞　テクニカル賞　薄葉紀明(東京都町田市、19才)さんの『サタンドーム』。魔龍を倒す戦士のシューティングゲーム。操作性の調整が抜群な点、戦士が敵を突くときのタイミングのリアルさ、が受賞理由。**11才大物賞**　五十嵐良雄(青森県弘前市、11才)さんのRPG型シューティングゲーム『DAKO DAKO』と『KAN KAN II』。なんと最年少応募者なのに力作を2作送ってくれた。11才にして、漢字BASICや横スクロールなどMSX2+を自在に活用。大物になるだろうとの評価を受けて、特別賞。おめでとう。**兄妹愛賞**　安部浩(茨城県牛久市、17才)さんの『たのしい英単語マスター』。二人で遊びながら英語のスペルが身につくという、なかなかのお勉強ソフト。「妹にプレイしてもらいつつ作った」兄と妹の美しい愛情に、審査員一同感動して、受賞が決定。

アイデア部門

ベストHIT BIT賞　山田雅人(宮崎県宮崎市、15才)さんの『トップドッグ3Dスペシャル』。レーシングゲーム(ロードレース)のシナリオで、約4ヵ月をかけて詳細なゲーム内容をまとめてくれた。BGM、キャラクター、レースコースの指定等にも細かい配慮が見られる。大作である、題材が良い、資料が豊富で良く調べてある、などの点が評価された。**準HIT BIT賞**　杉本作之助(神奈川県川崎市、19才)さんの『全国ネットパソコン通信ゲーム案』。シミュレーション風RPGゲーム『宇宙大作戦』を、一ヵ月4回のエントリーで楽しもうというプラン。「週刊誌でも見るように、毎週一回ゲームが出てくればいいな。」という夢のある考え方、自分が操作しないという発想、新しさが高く評価された。

今回次の部門には該当作がありませんでした。小林ツクロウ君部門「準HIT BIT賞」、一般プログラム部門「ベストHIT BIT賞」。

オドロキの名作を生むパワーだ。

ベストHIT BIT賞『A SOLDIER OF FORTUNE』の原動力もむろんXDJだ。たとえば松浦夫妻はXDJ付属の「ゲームプログラミングツール」や、「ゲームプログラミング解説本」・「BASIC解説書」・「BASIC文法書」の3冊のマニュアルを大活用。主人公タイガーなどのキャラクターやグラフィックスを創造した。そして「FM音源」で感動的なタイトル曲を作ったわけだ。さらに「日本語処理機能」、「横スムーズスクロール」もXDJならでは。こんどは、君がオリジナルゲームをつくる道を開いてくれるだろう。

MSX 2+

クリエイティブパソコン F1XDJ

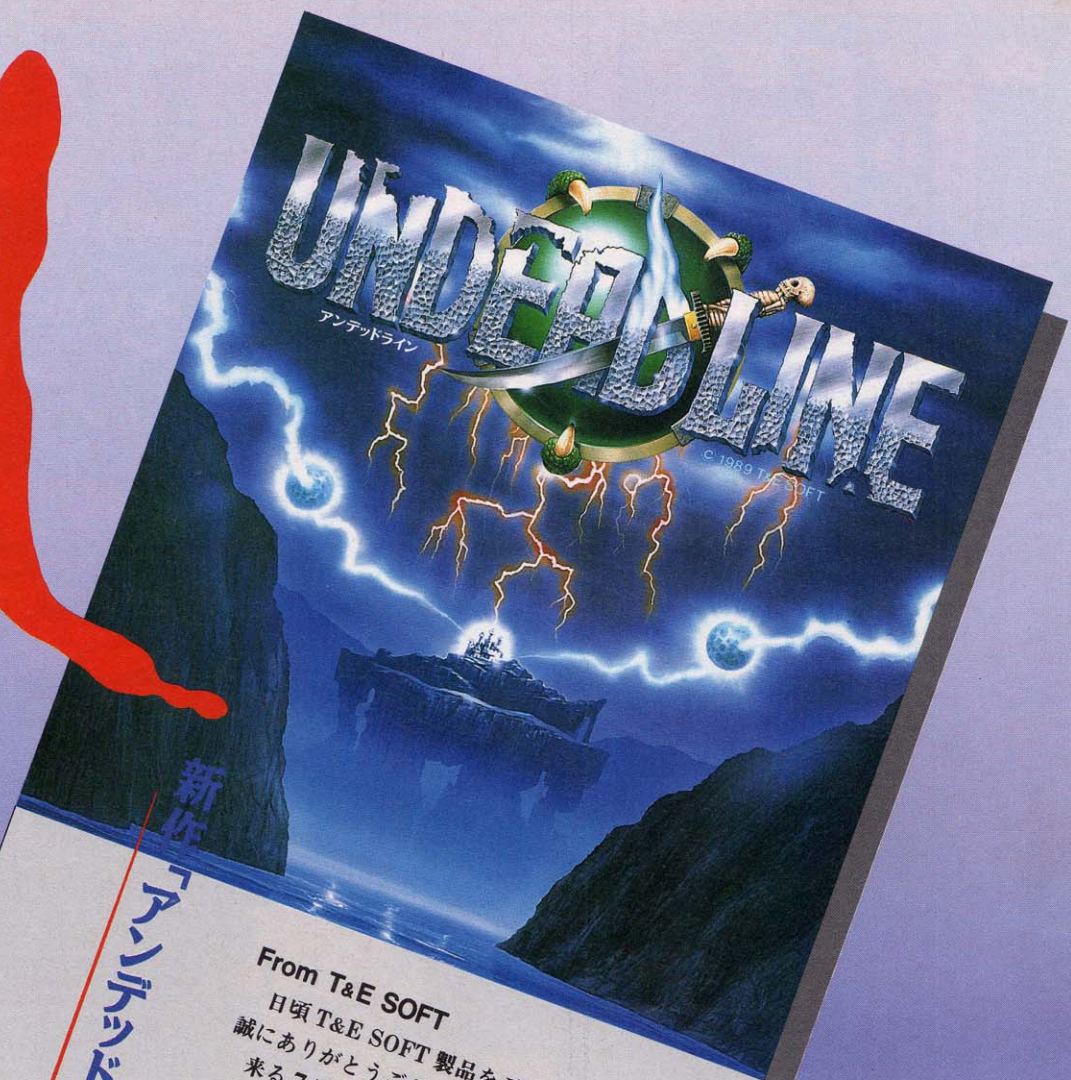
標準価格69,800円(税別)

グラフィックエディター・スプライトエディターなどがはいったF1ツールディスク(F1-XDmk2専用)付属。3.5インチ〈FDD〉内蔵。プログラミングの楽な独立10キー。

MSX 2

クリエイティブパソコン F1XDmk2

HB-F1XDmk2　標準価格49,800円(税別)

●カタログを希望される方は住所・氏名・年齢・職業・電話番号・機種名を明記の上、〒108 東京都高輪局区内 ソニー(株)カタログMM係へお申し込み下さい。● MSX はアスキーの商標です。

乱
UNDEADLINE
アンデッドライン
© 1989 T&E SOFT
新作「アンデッドライン」発表!!
From T&E SOFT
日頃T&E SOFT製品をご愛顧頂き、
誠にありがとうございます。
来る7月22日、ハイドライドシリー
ズを手掛けた内藤時浩の総指揮による
新作〝アンデッドライン〟がリリース
されます。
〝アンデッドライン〟はMSX2のみ
のスペシャルソフトで、移植性にとら
われることなく、MSX2の能力を最
大限に活かしたノンジャンルゲームで
す。ゲームのジャンルは、実際にプレ
イされる皆さんに委ねます。
平成元年、T&EのNew Gameは
7月22日から始まります。
T&E SOFT ® INC.
アンデッドライン
MSX2/MSX2+
3.5" 2DD ¥6,800
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
T&E SOFT R INC.
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770
★T&E SOFTテレフォンサービス ☎052-776-8500
MSX is a trademark of ASCII corp. ※表示価格に消費税は含みません。

T&E マガジン ディスクスペシャル 第2弾

タケルに注目。いつでも面白さ勢揃い！

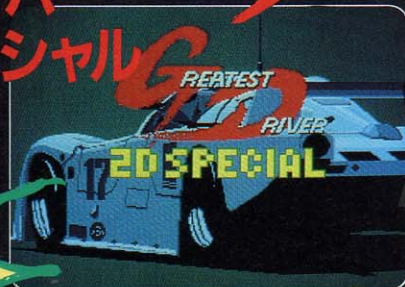
6月中旬発売予定

内容さらにグレードアップ！

¥2,600（消費税込）

■MSX2 2+・3.5"2DD(2枚組)■発売元：ブラザー工業タケル事務局■企画・開発T&Eソフト

T&EソフトのGDが体感できるぞ。迫力のカーレース。なんと3人までの多人数同時プレイが可能、これはもう挑戦するしかないぞ。

実際にプレイできるよ！

サイオブレード 名古屋弁バージョン

あのサイオブレードの名古屋弁バージョン(?)がこれだ！　一部の地上シーンを実際にプレイしてみよう！なんとメッセージはすべて名古屋弁になっとるんだぎゃ！

超新作情報

T&Eソフトの新製品紹介です。

不可思議回路（読者の広場）

ユーザーからの手紙の紹介、開発後記などのコーナーです。

実録・ソフトウェアハウス

T&Eソフトの出社から退社までを面白く紹介してくれますよ!!

VS.ハイドライド3

ハイドライド3に出てきたキャラクター同志で戦いができる！その秘密はPACを2つスロットに差し込んで、それぞれに記憶してあるキャラクターを読み出すという訳。

「ケムマキくん」という開発名物男(?)が登場。君と会話をしていくうちに、どんどんと成長してゆくのはいいけれど、突然訳の分からないギャグが出たり、話の腰を折ったり……と、もう大変。

人工痴能ケム

ジャンケンゲーム第2弾

シューティングゲームだよん。ここに出て来るグーチョキパーUFOは、シューティングのテクニックを誇る君でもなかなかうなる敵キャラだぜ。

開発現地で実際に使っている文句なしの超本格的プロ用グラフィックツール「ピクセル3」。その中に入っている「スプライトエディター」が使用できる。データとしてはハイドライドやレイドック2などが入っているぞ。

スプライトエディター

brother
パソコンソフト自販機
ソフトベンダー武尊

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チエーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトピア	(0196)23-4470
	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チエーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄司デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	PICこばり店	(0252)233-5791
長岡	丸専デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
伊勢崎	パソコンランド21伊勢崎店	(0270)21-3121
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
つくば	MIDORIつくば店	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-4911
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	CVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(WIll 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	イトーヨーカドー 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
川崎	セキグチ川崎店 5F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0465)43-1771
平塚	梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
甲府	システムインナカゴミ	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店 7F	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	PASわくわくメディア館	(0776)23-7621
	だるまや西武 7F AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパII	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ 4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	パソコンショップコムピットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店 3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店/パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	Kawai無線OA 津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド 四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニノミヤエレランド	(06)632-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)832-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C―ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレテ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店 7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事務局までお問い合せください。

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市端穂区堀田通9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

秘録 首斬り館

逐電屋 藤兵衛

©1989 BIT²

好評発売中!! MSX2(3.5DD)¥8,800

近日発売 ★PC-8801mkIISR以降(5″2D)2ドライブ要(アナログモニター専用)¥8,800★PC-9801シリーズ(5″2HD、3.5″2HD)(アナログモニター専用)¥8,800

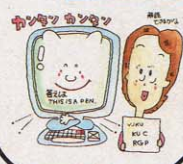
株式会社 BIT²(ビッツー)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3階
TEL.03(479)4558 FAX.03(479)4117

通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「㈱BIT²通販部」まで、お送りください (送料は無料です。)

㈱BIT²スタッフ募集

職種を問わず、詳しくは☎03-479-4558へ。

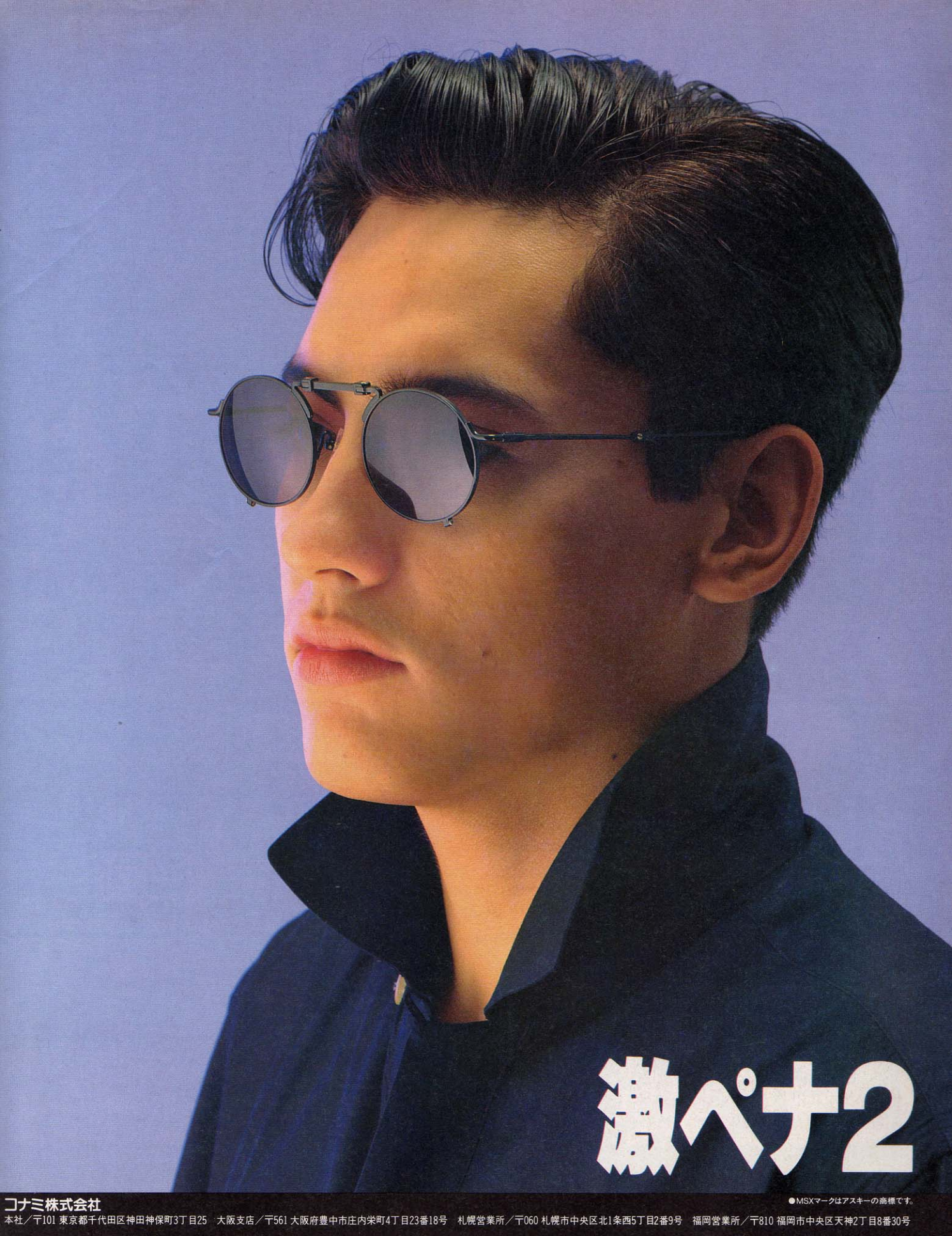
プログラムの作り方が どんどん分かる!
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
★グラフィックも思いのまま!
★自分で作ったプログラムで
いろいろなことが楽しめる!
300種の
オリジナル・プログラムが
作れる!
暗号作成
&解読
パソコン
サイコロ
ニックネーム
投票集計
楽しみいっぱい!
キミだけに教える
300のプログラム!
ハガキをポストへ!
★キミはパソコンを使いこなしているか?
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん!その方法はあんがいやさしいのだ!
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン!このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう!プログラムが作れる!グラフィックも思いのまま!BASICだってよくわかる!キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる!
★楽しいプログラムが
思いのまま作れる!
★友だちが
ビックリする!
プログラムを作って
自慢できる!
すぐ役立つ!
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる!
さあ!今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう!切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ!
(財)電子技術教育協会パソコン講座 〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京03(200)5713(代表)

1年前は少年だった。

ものごしも、考え方もすっかり大人になったね。
あの時とは見違えるほど成長している君はもうつぎに来る感動を期待している。
もっとすごい体験をすることになるのを、知っているんだね。

「激ペナ」が大人になってやってくる。

衝撃のデビューからすでに1年がたった。あの熱狂はいまでも続いているというが、すでに新しい感動が登板を待っている。
激ペナ2、一番進化した形のベースボールゲームである。打球を追いかけて画面がスクロールするというMSX2史上初の快挙の他にもまだまだ未体験が体験できる。激ペナ2をただのバージョンアップだと勘違いしないでほしい。コナミは、成長するプレイヤーたちとともに成長する。これはそのいいお手本である。
「激突ペナントレース2」

MSX2 MSX2+対応　SCC搭載　7月発売予定　価格未定

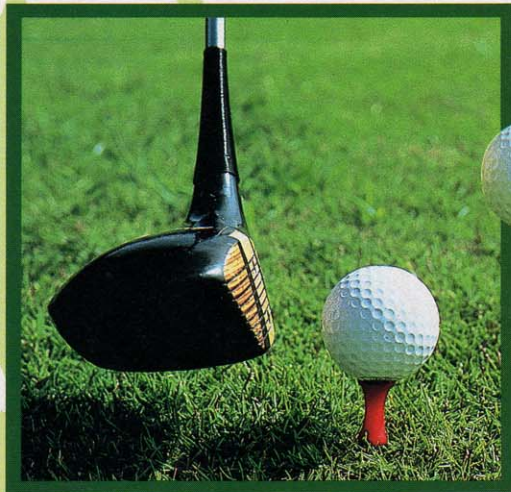
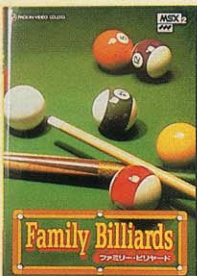
週刊テレホンサービス実施都市　【北海道地区】札幌011(851)3000　【東北地区】青森0177(22)5731　秋田0188(24)7000　【関東地区】東京03(262)9110　【北陸地区】新潟025(229)1141
【関西地区】大阪06(334)0399　【四国地区】松山0899(33)3399　【九州地区】福岡092(715)8200　大牟田0944(55)4444　鹿児島0994(72)0606
ダイヤルは正確に!

激ペナ2
コナミ株式会社
●MSXマークはアスキーの商標です。
本社／〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25　大阪支店／〒561 大阪府豊中市庄内栄町4丁目23番18号　札幌営業所／〒060 札幌市中央区北1条西5丁目2番9号　福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2丁目8番30号

ザ・ゴルフ

秀逸のグラフィックス、多彩なプレー、
楽しいストーリー展開をもったトーナメント

これぞ究極の〃ザ・ゴルフ〃

絶賛発売中!

MSX 2
MSX 2+
(VRAM128K以上)
3・5インチ2DD
他にユーザーディスク1枚要
■MS-22■¥6,800(税抜)

■メイン画面での臨場感あふれる3D表示■現実のプレーを忠実にシミュレート■試合の種類はマッチプレー、ストロークプレー、スキンズマッチ、ツームストーンと多彩。マッチプレー、ストロークプレーともに数種類のコースを用意。またスキンズマッチ、ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定
■トーナメントは芸能人大会、国内プロ大会、世界プロ大会の3トーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入

好評発売中

ファミリー・ビリヤード
Family Billiards

名ハスラーと呼ばれたい!
本格的プールゲームがMSX2で登場!

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■¥6,800(税抜) ■MS-14

井出名人の洋介
実戦麻雀

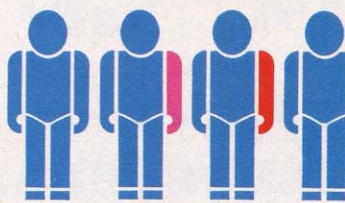
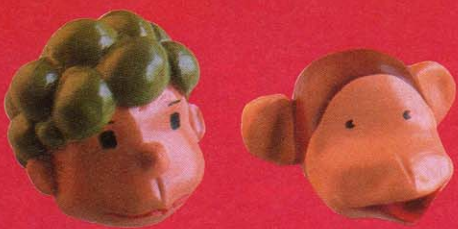
勝てば実力。負ければベンキョー。
これであなたも名人だ———————!

MSX2 ROM カートリッジ メガロム仕様 (VRAM128K以上) ■¥6,800(税抜) ■MS-18

はアスキーの商標です。

企画・開発・発売元 株式会社 パック・イン・ビデオ

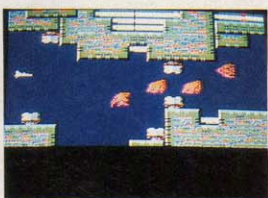
通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、3%の消費税を加算して、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料
〒160 東京都新宿区新宿1-16-10 コスモス御苑ビル3F (株)パック・イン・ビデオ PCソフト部

THE WRATH OF NIKADEMUS
PHANTASIE III
ファンタジーIII ニカデモスの怒り
より以上のパワーを身に付け、
いまニカデモスの逆襲がはじまる。
正統派ロールプレイングゲーム、ファンタジーシリーズの完結編、堂々の登場です。
今回の舞台はジェルノア島、フェロンラ島からほどない場所に位置するスカンドール島。この平和で美しい島も悪の魔王ニカデモスの手に落ちてからは以前の繁栄は見るかげもなく消え去ってしまいました。
ニカデモスはジェルノアやフェロンラでの失敗を教訓として、より大きな力を身に付けあなたを待ちかまえています。そしてあなたはいよいよ今度の冒険でそのニカデモスと直接対決することになるのです。
……とにかく、シリーズを通してあなたを悩ませ続けたニカデモスの軍勢との戦いもこれが最後です。どうぞ悔いの残らないようにプレイしてください。あなたのパーティーの好運をお祈りします。
■戦闘シーンがよりリアルに。
●敵の攻撃でダメージを受けた箇所、その度合がキャラクター別に細かく表示され、より深くゲームの面白さを追求することができます。例えばファイターが手に怪我をしたら、当然その後の戦闘能力が損なわれることになり、足に怪我をしたら移動の際にハンデを背負うことになるかもしれません。
●敵の数、その力の度合により一人ひとりのキャラクターポジションを3段階に移動することができます。
■シンプルで洗練されたビジュアル。
アイコン表示で操作も簡単。
MSX2 MSX2+ 3.5"2DDディスク版(2枚組)
VRAM128K RAM64K(1ドライブで動作します)
♫MSX-MUSIC・ジョイスティック対応
MSXはアスキーの商標です。
6月10日(土)新発売!
¥9,800 標準価格(消費税抜き)
BOTHTEC
ボーステック株式会社
〒158 東京都世田谷区用賀2-29-16
TEL.(03)708-4711
通信販売(送料・税無料):品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込み下さい。
© 1989 BOTHTEC
© 1987 by STRATEGIC SIMULATIONS, INC. All right reserved.

6月8日発売

Disc station ディスクステーション5号

DS＃5 MSX2 MSX2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2枚組1,940円 ●表示価格に消費税は含まれておりません。

ハイディフォス・超時空要塞マクロス～カウントダウン・銀河(麻雀パズルゲーム)
サムシリーズ4・DS♯SP3デモ・BGV～デフォルメKIDS・MSXファン
MSXマガジン・その他いろいろ

先取り

ⓒ1989 ヘルツ

ハイディフォス

興奮!! スリル!! 激闘!!
横スクロール・シューティング・ゲームで、盛り上がれ!!!
うおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおおお!!!!

レトロ

マクロス・カウントダウン

なつかしいシューティングが甦った!!リン・ミンメイを救うために、バルキリーで変形して射ちまくれ!

ⓒ1985 ボーステック

先取り

画面はハソコン用です。

銀　河

マージャンパイ・パズルゲーム。のうみそを使え! うむうむうむむむ。うむうむうむむむ。うむうむうむうむうむ。

ⓒ1989 システムソフト

BGV

デフォルメKIDS

今回は　顔面もぐらたたきだ! ピョコンピコ、たたけっ! ピコピコ。たたけよ! ピコピコピコ。たたくんだっ!

ⓒ1989 コンパイル

デモ

ⓒ1989 アスキー

ちょっとあぶないニュータイプRPG大紹介。ちょっとエッチィ。

カオスエンジェルス

編集都合により一部変更する場合がありますがご了承下さい。

あそぼーよ。

7月8日発売

ディスクステーション 夏休み号

DS＃SP 3 MSX 2 MSX 2+ VRAM128K MSX AUDIO 対応 2DD 4枚組4,800円 ●表示価格に消費税は含まれておりません。

●掲載予定ソフト
1枚目・ランダーの冒険2(RPG)
2枚目・サムライキング メガスオンZ(AVG)
3枚目・神の聖都
4枚目・JBハロルドシリーズ3＆読者投稿第3弾

サムライキング メガスオンZ

君は世界を救うサムライとなれ！！！愛と勇気をテーマに繰り広げられる最大級ドラマティック・ゲーム！！

©1989 コンパイル

ランダーの冒険2

ランダーくんが、今度は宇宙刑事となって登場のRPG！！アルカリ星におこった謎の失踪事件とは？謎が謎を呼んで謎が謎になって謎は謎の謎だ！

©1989 コンパイル

©1989 リバーヒルソフト
画面はパソコン用です。

夜明け薄暗い空の下のジョガー達。ワシントンでの死が物語の幕開。

お楽しみに！

バックナンバーのお知らせ

DS#0	980円
DS#1	1,980円
DS#2	1,980円
DS#3	1,980円
DS＃SP(春号)	3,980円
DS＃4	1,980円
DS＃SP2(初夏号)	4,800円
真・魔王ゴルベリアス	7,800円

●表示価格に消費税は含まれておりません。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋3％と送料210円(速達なら420円)を商品名、あなたの住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に送ってくれるとうれしいぞ。

ハイテクゆうパック

お申し込みは簡単。あなたが欲しいと思う商品名などを必要事項記入して、振込用紙と料金を郵便局の窓口に差し出すだけでOK。あとは商品が一週間ぐらいで届くのを待つだけ。郵便屋さんが待ちどうしくなるね。

DS#0.1.2.3は、TAKERUでも買えます。

株式会社コンパイル 広島市南区大須賀町17-5シャンボール広交210号 PHONE(082)263-6165(ユーザーテレホン)

TETRI
Ⓒ 1987, Academy Soft-Elorg.
Ⓒ 1988, Sphere Inc.
Ⓒ 1988, Bullet-Proof Software
テトリス大ヒット記念
ROM版限定発売!!
8月上旬テトリス人間が……
またまた増える。
●お詫び●「スーパーイベント テトリスゲーム大会」にたくさんのご来場を頂き誠にありがとうございました。当日、開催時間の都合でゲームに参加できなかった皆様には、こころよりお詫び申し上げます。
■MSX2専用♫メインRAM64K、VRAM128Kを必要とします。
ROM 版限定新発売　¥6,800
DISK版好評発売中　¥6,800
※表示価格には消費税は含まれておりません。
MSX はアスキーの商標です。
BPS
㈲ビー・ピー・エス TEL.045-931-0151
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F

Hope Springs Eternal With My Dear Friends…

(ミッド・ガルツ)

MSX2+専用版 DUAL-SIDE ¥12800(税抜き) MSX2+専用版 3.5"2DD 6枚組 好評発売中!!
MSX2対応版 SIDE.A(前編)/SIDE.B(後編) 各¥8800(税抜き) 3.5"2DD 各3枚組 6月発売予定!

MSX2+の機能をフルに生かしたスムーズ・スクロール
高速アクセス・ディスク・システム
高細精度のグラフィック・モード使用 オール漢字表示システム
FM-PAC完全対応によるパワフルなミュージック
MSXバージョン専用にシューティング性を強化

※画面写真は開発中のものです。

ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

※通信販売ご希望の方は、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)

株式会社ウルフ・チーム 〒162 東京都新宿区馬場下町61 RK早稲田ビル5F

絢爛！群雄割拠の戦国絵巻！

お求めは、全国パソコンショップ、デパートで。お近くに取扱店が無い場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名を明記の上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。一般商品10,100円・withサウンドウェア12,550円・三國志15,250(ファミコン版三国志は10,100円)全て税・送料込みです。尚、書籍、サウンドウェア(CD/MT単体)は取り扱っておりません。お近くの書店・レコード店にご注文下さい。

　表示価格に消費税は含まれておりません。

今度の「信長〜」は配下の武将が主役。
人間をどこまで操れるかが勝負の鍵である。
頭脳を磨き、知識を増やし、
細心の注意を払って計画を練る。
機が熟すのを待ち、自らの判断力にかけて、
昂然と号令を発す。行け、と。
配下の者の生死は、
その命令が適切かどうかにかかっている。
鬼神の如き意志と、決断が必要である。
羽柴秀吉が、竹中半兵衛が、服部半蔵が、
その鬼神の右腕と化して走る。
駆け抜ける、戦雲渦巻く下剋上の世を、
大いなる野望のために！

画面は開発中のものです。

MSX2　今夏発売予定!!

信長の野望 戦国群雄伝

ハンドブック 1,860円(税込み)
サウンドウェア CD:2,900円/テープ:2,600円

戦国の乱世を鎮めよ！すでに古典、そして頂点。
「信長」をプレイせずしてシミュレーションを語るなかれ！

信長の野望・全国版

ROM版 好評発売中!!

MSX2 3.5"2DD 8,800円/4メガROM 9,800円
MSX 2メガROM 9,800円
ファミコン 9,800円
ハンドブック 1,860円(税込み)/ガイドブック 910円(税込み)

知力の極限に挑む、君主、武将、軍師の膨大なデータ。
小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム。

三國志

ROM版 好評発売中!!

MSX2 3.5"2DD 12,800円/4メガROM 14,800円
MSX 2メガROM 12,800円
ファミコン 9,800円
ハンドブック 1,860円(税込み)/ガイドブック 910円(税込み)

中世世界の制覇を目指す、歴史4部作中最大のゲーム。
まだ見ぬ幻の王国が君を待つ。

蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン

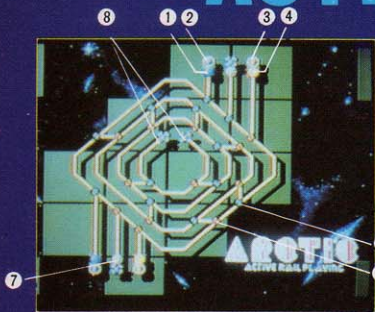
ROM版 好評発売中!!

MSX2 3.5"2DD/4メガROM 9,800円
MSX 2メガROM 9,800円
ファミコン 9,800円
with サウンドウェア各12,200円
ハンドブック 1,860円(税込み)/ガイドブック 910円(税込み)
サウンドウェア CD:2,900円/テープ:2,600円

テレホンサービス：KOEIの最新情報をお知らせしています。☎044-61-1100(パソコン専用)・☎044-61-8000(ファミコン専用)

〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-24 TEL.044(61)6861(代) 株式会社光栄

アークティック
ARCTIC
ACTIVE RAIL PLAYING GAME

©アートディンク

❶ブルーのボール ❷ブルーのボールの格納場所 ❸オレンジのボール ❹オレンジのボールの格納場所 ❺ブルーのポイント ❻オレンジのポイント ❼じゃまをする白ボール ❽ここでボールの進行方向が反転

並のゲームにあきたオツムへ喝（カッ）！

- 華麗なグラフィックの全31ステージ！
- ステージを指定してのゲーム可能！
- ボール・スピードを3段階に設定可能！
- 軽快で楽しいゲーム・サウンド！

7月21日発売

MSX2
MSX2＋メガROM ¥5,800 R58Y5120

レール上を滑っていくオレンジとブルーのボールを、うまくポイントの切り替えをしながらスタート時のもとに場所にもどすゲーム。一見簡単そうでも、じゃまをする白いボールや、色ごとに一斉に変わるポイントが難易度を増している。衝突をうまく使って、1秒でも早くボールをもとにもどせ！

マラヤの秘宝

横スクロールで展開する、謎の秘宝を求めるアクション・アドベンチャー・ゲーム。謎解き、魔物との戦い、アイテム集めなど、インディ・ジョーンズ顔負けの大冒険がキミを持っている。

MSX2 メガROM ¥5,800 R58Y5115

居眠り流 阿佐田哲也のA級麻雀

練習し、強くなるための機能を備えた、実戦マージャン・ゲーム。ただゲームを楽しむだけでなく、やればやるほどうまくなれる。豊富な機能と音声合成によるかけ声などで、リアルに楽しめる。

MSX2 3.5′2DD ¥5,800 L58Y5151

ファンタジーゾーンII

大ヒット作の第2弾をグラフィック、BGMなど可能な限りオリジナルに忠実に再現。敵をやっつけて得たお金でパワーアップ・パーツを買うユニークなゲーム・システムがキミを魅了する。

MSX2 メガROM ¥6,800 R68Y5815 ©SEGA

熱血柔道

女の子を1人を含む4人のキャラの中から1人を選び、柔道世界一を目指せ！道場で修行を積んで段位を取り、まずは町内大会に挑戦。国民栄誉賞も近い!?

MSX2 メガROM ¥6,800 R68Y5118

本広告に掲載の商品には消費税は含まれておりません。MSXはアスキーの商標です。メガROMは1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

新作ソフトテレホンインフォメーションを開設いたしました。☎03(236)2000

発売元／株式会社ポニーキャニオン
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 PONYCA事業部 ☎03-221-3161

販売元／株式会社ポニーキャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 映像営業部 ☎03-221-3131

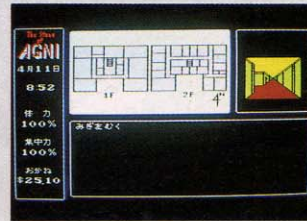
札幌支店／011-232-5151　仙台支店／022-261-1741　東京支店／03-221-3271　名古屋支店／052-562-0111
大阪支店／06-541-1971　広島支店／082-243-2915　福岡支店／092-751-9635　ニッパンポニー／03-222-1431

STAC
Software Technology & Communication
TRINITY

6月17日新発売

アメリカ南部の、とある大富豪の屋敷に
血のように赤くて大きいエメラルドがあるという。
「アグニの石」と呼ばれるその宝石を狙って、
運転手としてもぐり込んだ
泥棒が主人公ということもさることながら、
自ら行動するいきいきとした登場人物たちと、
リアルタイムを追求した7日間のゲームシステムが新鮮。
ハミングバードソフトが贈るニュータイプAVG。

MSX2 LIVE ADVENTURE GAME
アグニの石

C

音楽/小坂明子

MSX 2 VRAM 128K ♪ 2DD 3.5" 2DD 標準価格 **7,800円**

MSXマークはアスキーの商標です。

ホラーロールプレイングゲーム
ラプラスの魔
ゴーストハンターシリーズ＃1
原作 安田 均 ／ 音楽 小坂 明子
MSX 2 VRAM 128K ♪ 2DD 3.5" 2DD 2枚組
標準価格 7,800円

ユーザーズテレホン
☎大阪06(315)8255
平日の午後1時半から6時の間は、お問い合せにお答えします。午後6時から翌日の午後1時15分までと、土・日・祝日はまるまる24時間録音もできるテープサービスです。

◆標準価格には消費税は含まれておりません。お買上げの際に別途消費税をお支払い下さい。
◆通信販売ご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディアを明記の上、現金書留または郵便振替(大阪8-303340)にてお申し込み下さい。送料は無料ですが、標準価格に消費税の3%を加えた金額をお送り下さい。

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号

ASCII BOOK

PC-8801シリーズ マシン語サウンド・プログラミング

好評発売中

日高 徹著　定価2,500円（送料300円）

PC-88のFM音源をパーフェクトに使いこなすスーパーサウンドツールを完全公開！

PC-8801mkIISRより標準装備されたFM音源。しかし、その機能を活用しているといえるのは市販のゲームソフトくらいのものでしょう。かといって、現在のBASICのサポートレベルで高度な音楽プログラムは望めません。そこで本書では、ゲームプログラマが実際に開発した音楽演奏ツールを全面公開、その使用法をFM音源の基礎知識から解説します。

DISK ALBUM 35
メディア：5-2D
定価5,800円（送料400円）

MSX2+パワフル活用法

好評発売中

杉谷成一著　定価1,200円（送料300円）

最新鋭機MSX2＋の優れた拡張機能をフル活用するための解説&サンプルプログラム集

MSX2＋で拡張された主な機能である、19,268色同時表示などのグラフィック機能、JIS第2水準をサポートする日本語機能、そしてオプションのFM音源まで詳しく解説。さらに、そのすぐれた機能を活かすためのプログラムも豊富に掲載しました。ユーザー及び購入を検討中の方に。

HALNOTEツールコレクション

好評発売中

福本雅朗著　定価1,200円（送料300円）

—パーソナル・ウィンドウシステム入門—

HALNOTEの機能を理解し、その力を十二分に引き出すための解説&活用ツール集。

MacやDTPの世界で新しい流れとして注目を集めている、WYSIWYGや、ウィンドウの概念をMSX上で実現しているHALNOTE。その、ワープロや作図ソフトにとどまらない本当の働きを解説。さらに、その環境を活用する各種プログラムも豊富に掲載した活用ツール集です。

DISK ALBUM 32
メディア：3.5-2DD
定価3,000円（送料400円）

実録!天才発明家

好評発売中

マイクロソフトプレス/ケネス A.ブラウン編 鶴岡雄二訳 定価1,900円（送料300円）

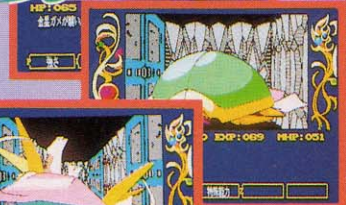
アメリカ産業界の第一線で活躍中の発明家16人にスポットを当てたインタビュー集

好評"実録シリーズ"の第三弾完結編として、アメリカ産業界をリードする発明家16人にインタビュー。アップルIIのスティーヴ・ウォズニアク、フロッピーディスクの開発者マーヴィン・カムラスなど、現代アメリカ産業の第一線で活躍している"発明家"の生の声を収録しました。

※表示価格に別途消費税が付加されます。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー**

●ブックカタログ送呈：住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込みください。

ASCII SOFTWARE
本格的RPGとお色気パロディの融合
カオスエンジェルズ待望のMSX2版、新登場
●総数300枚近いグラフィック、エンディングだけでも30枚を超えます。
●女の子のモンスターひとりに対し、最低6枚のグラフィックを用意、BGMも女の子によって変わります。
ハード&メロウ
遥かなる昔、この国の北には広大な王国があった。栄華を極めた王国も時の流れには逆らえず、衰退の一途をたどり、ついには滅んでしまったという。今では、この王国の華々しさ、艶やかさが伝説のように語られるだけだ。そして今、貴方は酒場で出会ったひとりの老人からひとつの鍵を手渡された。それは、その「北の国」の伝説の塔、ウロボロスの鍵だという。老人は年老いてしまった為に貴方に自らの夢をたくしたのであった。まるで謎に魅かれ、運命に操られるように……と、ここまでは今までにもあるRPGの姿。しかし、カオスエンジェルズはそれだけではない。カワイイ女の子のモンスターを倒したとき…貴方へのお楽しみが待っている。老人が"このウロボロスの塔の最上階まで辿り着いた者は欲望のすべてが、かなえられる"と言った言葉の真実は……。
正統派RPGのストーリーを土台に、甘美な世界に貴方を誘う、まったく新しいタイプのRPG。
【青竜】
ドラゴンの一族の中でも、知能が高く強力な存在であるとされる青竜。彼女はどうやら龍神(水の守護神)のようです。正統派ドラゴンの血を引く者として、崇められてきたものですからあくまでもおしとやかにセマります。しかし、相当な実力者ですから甘くみていると酷い目に逢います。また、苦労すれば楽しみも増すというもの。あなたは純日本的な彼女はお好みですか。
【金星ガメ】
金星ガメというのはゲームの作者の想像の産物。(一説によると、某SF小説の中に出て来る「金星ガニ」のもじりだとか)硬い甲羅を持っていて、自分の身に危険が迫るとすぐに隠れてしまいます。殻に閉じ込もった彼女を倒すには、ちょっとしたコツが必要になりますが、苦労した後はお楽しみが待っています。
?
?
?
カオス★エンジェルズ
Chaos Angels
MSX2 (MSX2+も可)対応 3.5-2DD(2枚組)(VRAM128K)
定価:7800円
(※表示価格には消費税が別途付加されます。)
MSX-MUSIC対応
(FM PACを使用するとゲーム中の音楽をFM音源で聞けます。)
新発売
〈もれなく特製ステッカーが付いています。〉
※画面写真は開発中のものです。
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー営業本部 TEL(03)486-8080
株式会社アスキー

DOS2からはじまる、MSXのひろがる世界。

これからは、MSXで漢字対応プログラムまで開発できる。

日本語MSX-DOS2は、完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAMディスクの機能もあり、高速アクセスが可能。ユーティリティプログラムなどをRAMディスクに入れておくとても便利です。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能も持っていて、ワープロの文書などを16ビットMS-DOSのコンピュータとやりとりすることができます。この日本語MSX-DOS2の登場で、MSXの世界はますます広がっていきます。

MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート[ニホンゴ エムエスエックス ドス2]

日本語MSX-DOS2

■ 日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵 価格34,800円(送料1,000円) ●128KB RAM内蔵ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能) ●マニュアル一式 ● MSX2専用
■ 日本語 MSX-DOS2 価格24,800円(送料1,000円)●ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアル一式●RAM128KB以上搭載の MSX2 専用、対応機種(ソニーHB-F900、日立製作所MB-H70、松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-G30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256)

DOS2専用の新PDTシリーズも、もうすぐ登場します。

MSXのことなら、アスキーにおまかせください。いま、MSXを使ってプログラムを作成するための開発支援ソフト、PDT(プロフェッショナル デベロップメント ツール)にも、DOS2専用の新シリーズを用意しています。これが登場すれば、さらに素晴らしいプログラム開発環境が実現します。お楽しみに。

新PDTシリーズ

アセンブラでプログラミングを実現するユーティリティソフトウェア

MSX-DOS2 TOOLSは、日本語MSX-DOS2の持つ機能を活かし、アセンブラでのプログラミングを可能にします。特長/①プログラムの開発を側面から支えるTOOLコマンド(COMMAND2.COMやDOS2付属のユーティリティを除くコマンド23本と新たにRS-232Cコントロールのコマンド2本の計25本から構成)②高速漢字エディタ③アセンブラ、リンカ

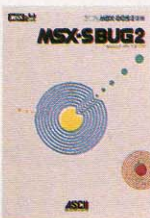
MSX-DOS2 TOOLS

[エムエスエックス ドス2 ツールズ]

価格14,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-DOS2 TOOLSをご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2が必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

大規模プログラムにも対応できるシンボリックデバッガ

MSX-S BUG2は、日本語MSX-DOS2上で動作するシンボリックデバッガです。漢字や階層ディレクトリのサポートはもちろんのこと、デバッガ本体をDOS2のマッパーメモリ上に置くことにより、従来のS BUGでは対応できなかった大きなプログラムをデバッグできるようになりました。

MSX-S BUG2

[エムエスエックス エス バグ2]

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2 ※MSX-S BUG2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

近日発売予定

漢字のサポートが可能になったC言語コンパイラ

MSX-C ver.1.2は、日本語MSX-DOS2上で動作し、ザイログニーモニックのアセンブラソースファイルを出力する2パス形式のC言語コンパイラ。特長/①漢字をサポート②階層ディレクトリをサポートし、コンパイルに必要なインクルードファイルが存在するディレクトリを環境変数で指定可能③標準ライブラリ関数を、従来の66個から102個に増強

MSX-C

[エムエスエックス シー バージョン1.2]

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-Cver.1.2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2及びMSX-DOS2 TOOLSが必要で、最低1台のディスク装置がついたMSX2パソコンでご使用になれます。

近日発売予定

PDTシリーズも好評発売中。(MSX、MSX2、MSX2+で動作します)

MSX-DOS TOOLS

[エムエスエックスドス ツールズ]

価格14,800円(送料1,000円)

多彩な機能を誇るMSX-DOSに加え、28のツールなど便利なソフトを網羅しました。

MSX-S BUG

[エムエスエックス エス バグ]

価格19,800円(送料1,000円)

MSX-DOS上で動作する シンボリックデバッガ。バグの原因を究明し、迅速にデバッグします。

MSX-C Ver1.1

[エムエスエックス シー バージョン1.1]

価格19,800円(送料1,000円)

MSX-DOS上で動作するC言語コンパイラ。高速・高性能でプログラム作成をサポートします。

MSX-C Library

[エムエスエックス シー ライブラリ]

価格14,800円(送料1,000円)

MSX-Cによるグラフィック機能やマウス、プリンタなどの補助入出力をサポートします。

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、高速で大容量のメディア(HD)をサポート

MSX用 HD Interface

[ハードディスク インターフェイス]

20MB、40MBハードディスクに対応

価格30,000円(送料込)

※HD Interfaceは、通信販売のみでお取り扱いする予定です。詳しくは㈱アスキー直販部までお問い合わせください。TEL (03) 486-7114

近日発売予定

MSXをより使いこなすための

MSXべーしっ君ぷらす

[エムエスエックス ベーシックン プラス]

価格6,800円(送料400円)

■ROMカートリッジ+3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)■マニュアル一式■MSX、MSX2、MSX2+

■ MSXべーしっ君ぷらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び相違点があります。既存のBASICプログラムをコンパイルして、実行するためには多少の変更が必要になる場合があります。

この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

※MS-DOSは米国マイクロソフトの商標です。※ MSX、日本語MSX-DOS2、MSX-DOS2 TOOLS、MSX-S BUG2、MSX-C Ver.1.2はアスキーの商標です。

■カタログ送呈:住所・氏名・年齢・職業・電話番号・商品名・使用機種を明記の上、宣伝部MSX係までハガキでお申し込み下さい。

〒107-24東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル㈱アスキー営業本部TEL (03) 486-8080

株式会社アスキー

つないだ時から、

新しいパーソナルコミュニケーションが拡がります。

あなたのパソコンを、みんなのパソコンにつなぐパソコン通信。それは、人間が初めて手にする新しいパーソナルメディアです。アスキーネットに接続するだけで、誰とでも、好きな時に、好きなだけ話し合うことができます。欲しい情報も、きっと入手できます。個人と個人のつながりが広がれば、本当の意味での新しいパーソナルコミュニケーションが可能になるはずです。個人のために、みんなのために、アスキーは大切に育てます。

アスキーネットMSX　ＭＳＸユーザーのためのネットワーク

とにかくMSXに関する情報なら、このネットワークにおまかせください。その幅広さ、迅速さには自信があります。また、核となるSIGでは、音楽/科学/ゲーム/料理など、多彩な分野でジャンルにとらわれないコミュニケーションが交わされ、家族で楽しめる開かれたネットとしても大きく育っています。MSXパソコンを活用したいと思っているあなたに最適のネットワークです。〈MSX〉には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■時事通信社ニュース/大和証券の株式情報/MSXマガジンなどのインフォメーションサービス ■オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

[アクセスポイント]…●一般公衆電話回線(東京)●〈MSX〉用ノード(大阪・名古屋)●「Tri-P」のノード(全国64ヶ所)●DDX-TP回線

アスキーネットは3タイプ。他にも、こんなサービスがあります。

アスキーネットACS　情報人間のためのネットワーク

情報人間のための力強いブレーンになる、＜ACS＞。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。また、異業種の人たちとの勉強会といった会合も、ネット上で気軽に実現。さらに＜ACS＞は漢字対応のサービスですから、情報活用のしやすさも抜群です。〈ACS〉には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■時事通信社ニュース/東京書籍販売新刊情報/DATAMAN/日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス■オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

アスキーネットPCS　気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク

パソコン大好き人間が育ててきた、＜PCS＞。その結晶であるソフトウェアのライブラリ「POOL」は、大きな魅力のひとつ。ここにはゲーム、ツールなどの2500本を越えるPDS(Public Domain Software)がプールしてあり、質、量ともに日本最大級を誇っています。〈PCS〉には…■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■最新ソフトウェア/月刊アスキー/月刊LOGINなどのインフォメーションサービスがあります。

アスキーネットすべてに「Tri-P」が使えます! —全国64箇所からアクセス可能に—

アスキーのパソコン通信サービスのすべてにインテックの個人向けVAN「Tri-P」が接続可能になりました。主要都市をフルカバー、全国64のアクセスポイントから、これまでよりも安い通信費でご利用できます。しかも注目のMNPモデム(クラス4)もサポートしています。

●「Tri-P」の利用料金

加入料金		3,000円
月次料金	最低料金	1,000円
	使用料金(1分につき)	10円

※「Tri-P」で海外にアクセスした場合は1分70円です。

加入料金なしのうれしいサービスも!

アスキーネット事務局で「Tri-P」にお申し込みになると、上記料金のうち加入料金(3,000円)が無料になります。
加入料金なしで、経済的な「Tri-P」に参加できるわけですから、得して得するダブルメリット。ぜひお申し込み下さい。('89.5.31まで)

使えば使うほど有利な新料金体系、とても経済的です。

■アスキーネット登録料……3,000円＜PCS＞＜ACS＞＜MSX＞共通。複数ネットに加入の場合も、登録料は3,000円のみです。

■アスキーネット利用料金

	①	②	③
＜PCS＞	①基本料金(5時間まで)……2,000円/月	②5時間〜20時間まで……20円/3分	③20時間以上…… 8,000円/月
＜ACS＞	①基本料金(5時間まで)……4,000円/月	②5時間〜20時間まで……20円/3分	③20時間以上……10,000円/月
＜MSX＞	①基本料金(5時間まで)……1,500円/月	②5時間〜20時間まで……20円/3分	③20時間以上…… 7,500円/月

■ファイル転送プロトコルTransItがバージョンアップ、転送速度が約17%向上しました。また＜PCS＞＜ACS＞では2400bpsを使えますので、よりいっそう経済的です。

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。簡易エディタなど、多彩な機能を装備しています。〔エムエスエックス ターム〕

MSX-TERM

近日発売予定
価格12,800円(送料1,000円)

主な特長/■インターレスによる漢字40文字×25行表示。■エディタ機能:通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、逆スクロールバッファからのカット&ペーストができます。■逆スクロール機能■ファンクションキーの定義ができます。■自動運転に便利なマクロ実行機能:MSX-TERM言語により、オートダイアル、オートログイン、自動運転ができます。■プロトコル通信:XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコル TransIt2 をサポート。PDSのアップロードやダウンロードなどに威力を発揮します。■MSX-JE対応:MSX-WriteIIなどにより連文節変換での日本語入力が可能です。■日本語MSX-DOS2対応

対応機種:MSX2 対応OS:MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2 メディア:3.5-1DD(2DDのディスク装置でも読み書き可能)
※パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

MSX2専用の日本語ワープロソフト。パソコン通信の必須アイテムです。〔ニホンゴ エムエスエックス ライトII〕

日本語MSX-WriteII

好評発売中
価格24,800円(送料1,000円)

MSX-TERM、日本語MSX-WriteIIに関するお問い合せは、㈱アスキー営業本部TEL(03)486-8080まで

パソコンライフの達人たちのカードです。

パソコンライフをバックアップしてくれる＜アスキーカード＞。アスキーネットの入会金が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。つまり1ヶ月の料金は＜PCS＞2,000円、＜ACS＞4,000円、＜MSX＞1,500円です。

この誌面の表示価格には、消費税は含まれておりません。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル㈱アスキー アスキーネット事務局 株式会社アスキー

MSXゲーム徹底解析

なんだかジトジト蒸し暑い季節だ。こんなときは、思いっきりゲームに熱くなってイヤな気分を吹き飛ばしてしまおう。というわけで、みんなの心強い味方、徹底解析の始まりなのだーっ!

SUPER大戦略

ディスク版が発売されて、さらに盛り上がってきた感じのする『SUPER大戦略』。このゲームのファンって多いんだねー。あらためて脱毛、いや脱帽してしまうのだ。今月もまた、ディスク版を中心に徹底解析するぞー！

■マイクロキャビン　MSX2
8,800円［税別］(ROM/2DD)

噂のディスク版、ついに登場！

世界情勢と大戦略？

いま、世界の政治潮流がモーレツに動き始め、変わってきている。レーガン大統領時代の東西対立から、米ソのデタント(緊張緩和)が進められているのに続いて、歴史的な和解がソ連と中国とのあいだでなされた。これからの時代は、いったいどう変わっていくのだろうか……。

なーんちゃって、こんな難しそーなこと書くとアタマ良さそうに思えたりしない？　ちょっとはSUPER大戦略にもカンケーありそうな話っぽいしね。ただ、あんまり真剣に考えると頭痛がヒドクなりそうだ。

ところでみんなー、SUPER大戦略ディスク版をプレイしてみたかな？　まだプレイしていないという人は、スグにやってほしいのだ。ネ、ROM版とはひと味もふた味も違ってるでしょ。充実したユーティリティーを使いこなせば、おもしろさもグーンとアップするんだよね。そこで先月号に続いて、今までのおさらいをかねて、ディスク版の全体像をクローズアップしてみるのだ。よろしいかな。

マップエディタなどユーティリティーについての詳しい話は、次のページ以降にするとして、まず最初にディスク版をプレイしていて気がつくのは、キモチいいということなのだ。どこらへんが？と聞かれたら、なにもかもと答えるしかないだろう。たとえば戦闘シーンのグラフィックや効果音がキモチいい。自軍のユニットを移動させるときの反応がキモチいい。コンピュータの思考速度がキモチいい、などなど……。

とにかくディスク版は、そのレスポンスのよさが、スムーズにゲームに没頭できる大きな要因になっているのだ。これってケッコウ大事なことだよね。キビキビしてるのは、やっぱりいい。でもまあ、64×64ヘックスの広ーいマップ上を、自軍のユニットを操って敵をやっつけていく、というのがイチバンのキモチよさなんだろうけど。

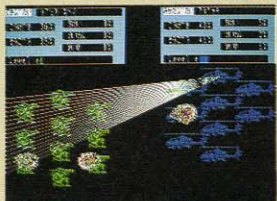
さあ、キミも早く大戦略仲間になろうじゃないか。いちど味わったら止められない禁断の実なのだ。

⬆おなじみのヘックスマップだ。ここでさまざまなドラマが繰り広げられる(大ゲサ)。

⬆リアルファイトの戦闘シーンは、見ていて飽きない。弾よ、命中しろ！

⬆ユニットの移動も、キビキビしてる。

ハデなシーンが好き!

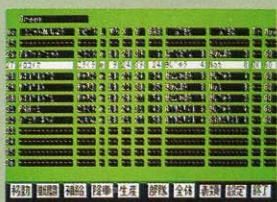
ROM版とディスク版とで変わった点といえば、リアルファイトの戦闘シーンだ。それにどーしても目がいってしまうのだ。つまりとってもハデハデになったわけ。爆弾や機銃、ATMなどが描く弾道が武器によって違っているし、命中して爆発するときの噴煙の上がりかたも、微妙に差をつけてある。とーぜん発射音も異なり迫力があるのだ。

⬆ヘリからの機銃掃射。キレイだね。

ただリアルファイトだと、ディスクを読みにいく時間が……という人には、中速、高速、自動と戦闘モードがそろえてある。中速表示は戦闘結果のみを画面に出す、高速表示は結果も画面に出ない、自動は自国が戦闘を仕掛けたときのみリアルファイトと同じく戦闘シーンが画面に出るが、コンピュータ側の戦闘のときは高速表示と同様になるというものだ。ゆっくりと楽しみたいという人にはリアルファイト、早く戦略を進めたい人には高速表示がピッタリといえるんじゃないだろーか。

まぁ、リアルファイトのシーンを見ながら、ヤッターとかチキショーなんて思いながらプレイするのも、楽しいと思う。時間を忘れて熱中してしまうしね。これからは、戦闘シーンがハデになったんだから、戦略もハデにしてみる?

⬆爆弾のヒューという落下音がイイ。

いつもお世話になります

SUPER大戦略をプレイする上で、何かと便利なのが付加機能だ。部隊表やユニット基本性能表など、とっても見やすくなっている。最高48部隊までを操るわけだから、全部の部隊の情報を記憶するのは難しいはず。だってそんなにアタマよくないんだもん。そこで、部隊表が活躍することになるのだ。残りの燃料や弾などを考えて、移動する位置を決めるのに役立つ。燃料が切れて、戦闘機が墜落しちゃった、なんてことはなくなるのだ。もちろん、部隊表から行動する部隊を選べる。

⬆これは西ドイツ軍の部隊表だ。

それから、SELECTキーを押すとまだ行動していないユニットの上に、カーソルが順番に移動するのも便利だ。えーと、あとどのユニットの操作が残ってるんだっけ、なんて思い悩まなくてすむわけだ。それに、CLS/HOMEキーでカーソルが首都の上にくるのも、プレイヤーのことを考えているといえる。生産するために、首都のそばに戻ろうとするときに、スクロールがイライラする、という気の短い人にはピッタリだ。

Blue こく ユニット きほん せいのう ひょう

ﾕﾆｯﾄ めいしょう	ﾀｲﾌﾟ	いどう	かかく	GAS	ぶき 1	ぶき 2	とうさい
ﾌｧﾝﾄﾑ2	こうくう	14	1800	60	AAMﾐｻｲﾙ 8	きかんほう 3	------
ｲｰｸﾞﾙ	こうくう	14	3500	70	AAMﾐｻｲﾙ 8	きかんほう 4	------
F.ﾌｧﾙｺﾝ	こうくう	14	2500	60	AAMﾐｻｲﾙ 6	きかんほう 2	------
ｺﾙｾｱ	こうくう	11	1500	70	ばくだん 5	きかんほう 5	------
A-10	こうくう	10	1800	40	ばくだん 4	きかんほう 9	------
F-111	こうくう	13	2000	75	ばくだん 9	AAMﾐｻｲﾙ 2	------
ｱﾊﾟｯﾁ	こうくう	7	700	60	ATMﾐｻｲﾙ 8	きじゅう 4	------
ﾌﾞﾗｯｸﾎｰｸ	こうくう	7	300	45	ﾛｹｯﾄだん 2	きじゅう 4	ゆそう
M1ｴｲﾌﾞﾗﾑｽ	ｷｬﾀ2	7	600	44	せんしゃほう 7	きじゅう 4	------
M60ﾊﾟｯﾄﾝ	ｷｬﾀ2	6	400	50	せんしゃほう 9	きじゅう 4	------

移動 戦闘 補給 降車 生産 部隊 全体 表類 設定 終了

⬆アメリカ1のユニット基本性能表。ウム、スゴイ。

基本性能表は、生産する前にちょくちょくお世話になるものだ。現在の戦況を考えて、どれがいちばん最適で必要なユニットかを判断する材料を与えてくれる。

これらの付加機能を良きパートナーとして使いこなしてこそ、ホントのSUPER大戦略の鬼となれるのだ。

こんな生産タイプはどう?

6月号で掲載したオリジナル生産タイプは、参考になったかな? アルゼンチンやベトナム、大韓民国以外にも、自分でいろいろ考えて作ってみてほしいものだ。好きなユニットを選ぶのが、楽しい作業のひとつなのだ。

この生産タイプ編集では、各国とも20種類の兵器を選べる。また、全部で16のタイプがセーブできるようになっている。

ひかくこうげきりつ ひょう

こうげき がわ Blue ﾌｧﾝﾄﾑ2 / ぼうぎょ がわ Red

	AAMﾐｻｲﾙ	きかんほう		AAMﾐｻｲﾙ	きかんほう
MiG-29	17	7	T-64	0	9
MiG-31	33	14	BRDM-2	0	10
Su-27	21	9	ZSU-23-4 ｼﾙｶ	0	8
ﾌｫｰｼﾞｬｰ	45	19	SA-8 ｹﾞｯｺｰ	0	7
Su-24	39	17	SA-13 ｺﾞｰﾌｧ	0	7
Su-25	44	19	BMP-2	0	10
MiG-27	40	17	ﾄﾗｯｸ	0	11
Mi-17 ﾋｯﾌﾟH	0	31	ﾎｷｭｳｼｬ	0	11
Mi-28 ﾊﾎﾞｯｸ	0	29	ｼﾞｭｳ ﾎﾍｲ	0	21
T-80	0	8	ﾄﾞｳｲﾝ ﾍｲ	0	21

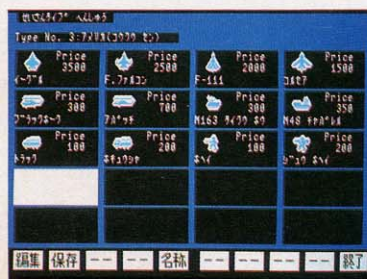
移動 戦闘 補給 降車 生産 部隊 全体 表類 設定 終了

⬆兵器の比較攻撃率表だ。これで相性がわかるのだ。

ここで6月号に掲載した、アメリカの対ソ航空機戦用とソビエトの対米航空機戦用をもう一度紹介しておこう。この2ヵ国での対戦は、戦闘機や攻撃機が飛びかうハデな展開が好きな人には、とってもおすすめなのだ。

アメリカ

イーグルやF.ファルコンなど、航空機ファンならヨダレのでそうなラインアップだ。少数精鋭という言葉がまさにピッタリとあてはまる構成だね。

全体的に価格が高いのがネックなので、1つ1つの部隊を大事にしよう。

ソビエト

アメリカに比べて兵器の種類が多く設定してあり、選択の幅が広いといえる。

最初のころのターンでは、価格が高い戦闘機などは生産できないので、輸送ヘリを使って兵員を前線に送り込むなどの、足場を固める作業を優先しよう。

オリジナルマップを作ってみた！

ディスク版の目玉は、なんといってもこのマップエディタだろう。いわゆる初心者用マップの〝定番〟、Island Campaignから始めて、ディスクに入っているマップは全部やってしまったから、今度は違うマップでやりたい！　という人にとって、これほどありがたいものはないのだ。

マイクロキャビンさんに聞いたところ、今のところ『SUPER大戦略マップコレクション』を出す予定はないとのことだった。が、しかし、ユーザーの反響が大きければ、考えてみるとも言っていたのだ。ウーン、これは期待できそうな返事ではないか。ぜひとも、みんなでプッシュしよう。

⬆マップを作るのは、ホント大変な作業だ。それだけに完成したときはウレシイ。

MSXマガジンとしても、これは何かお役にたたなければ、とケナゲに思うのであった。そこで編集部の中を見渡してみると、いたいた、オリジナルマップを作って楽しんでいるヤツが。デザイナーのサイバー佐藤。彼は、根っからのシミュレーション好きで、SUPER大戦略はもちろんのこと、マスターオブモンスターズもキワめたツワモノだ。どーだ、まいったか!!

⬆だんだんとマップらしくなっていく姿が泣けてくる。

とにかく彼に、SUPER大戦略のことを語らせると止まらない。もちろん彼の机には、戦闘機や戦車の写真が、それこそ山のようにあるのであった。

それはいいとして、ここで彼のオリジナルマップ、〝Civil War(内戦)〟を紹介しよう。

⬆ワーイ、Civil Warの完成だ。パチパチ。これ、けっこう時間がかかるんだよねー。

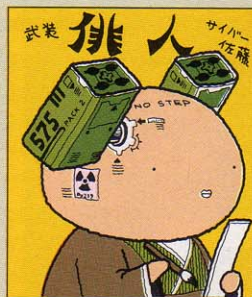
とりあえず57ページのマップを見てほしい。小さな島の４ヵ国戦になっている。タイトルのとおり、各国入り乱れての内戦のイメージなのだ。詳しいマップの特徴は、下のコラムで彼が説明しているのを読んでほしいのだ。また、オリジナル生産タイプ、〝オノ＝センダイ〟も注目してほしい。

マップエディタの使い方については、マニュアルを見てもらえばわかると思う。このマップを参考にして、自分のオリジナリティーがタップリあるマップを作ってみてはいかがだろう。

⬆これまでに作った部分を、上下左右のどの方向へも移動できる。これは便利。

とにかく、いろんな状況を想定しながら、自分の頭でじっくりと考えてマップを作っていくのは、大変な作業だけどオモシロイのだ。

コレ、私が作りました

このマップは、初心者向けの４ヵ国モードです。だいたい20〜25ターンで終了するようなマップを作りたかったんです。つまり、戦略よりも戦術が重視されるマップですね。

ある程度の力量のあるプレイヤーなら、ブルーでプレイして３方向へ均等に兵力を振り分けても、18ターンぐらいでエンディングを迎えることができます。このマップは、分散した戦力の後方にまわりこまれるほど広くないし、機動予備を配置するよりも、生産して送り出すだけで、前線が確保できるという狭さですから。

右のオリジナル生産国〝オノ＝センダイ〟(ギブスンのサイバーパンクSFに出てくる近未来の日本企業名）は、戦闘機を中心に、コストパフォーマンスの高いユニットばかりで構成されています。戦闘機は必ずしもそうではないんですけど……、戦闘機にはかなり思い入れがあるもんで。

BRDM-2やARMADは、ハッキリいって前線確保用の捨てゴマです。破壊力は強力ですが、防御力は皆無に等しいですからね。それから、最新鋭に配備されているADATSは、かなりお買い得なユニットです。森や要塞に配備すれば有効です。

まあ、この生産タイプだったら初心者にもおすすめできますよ。

オノ＝センダイ

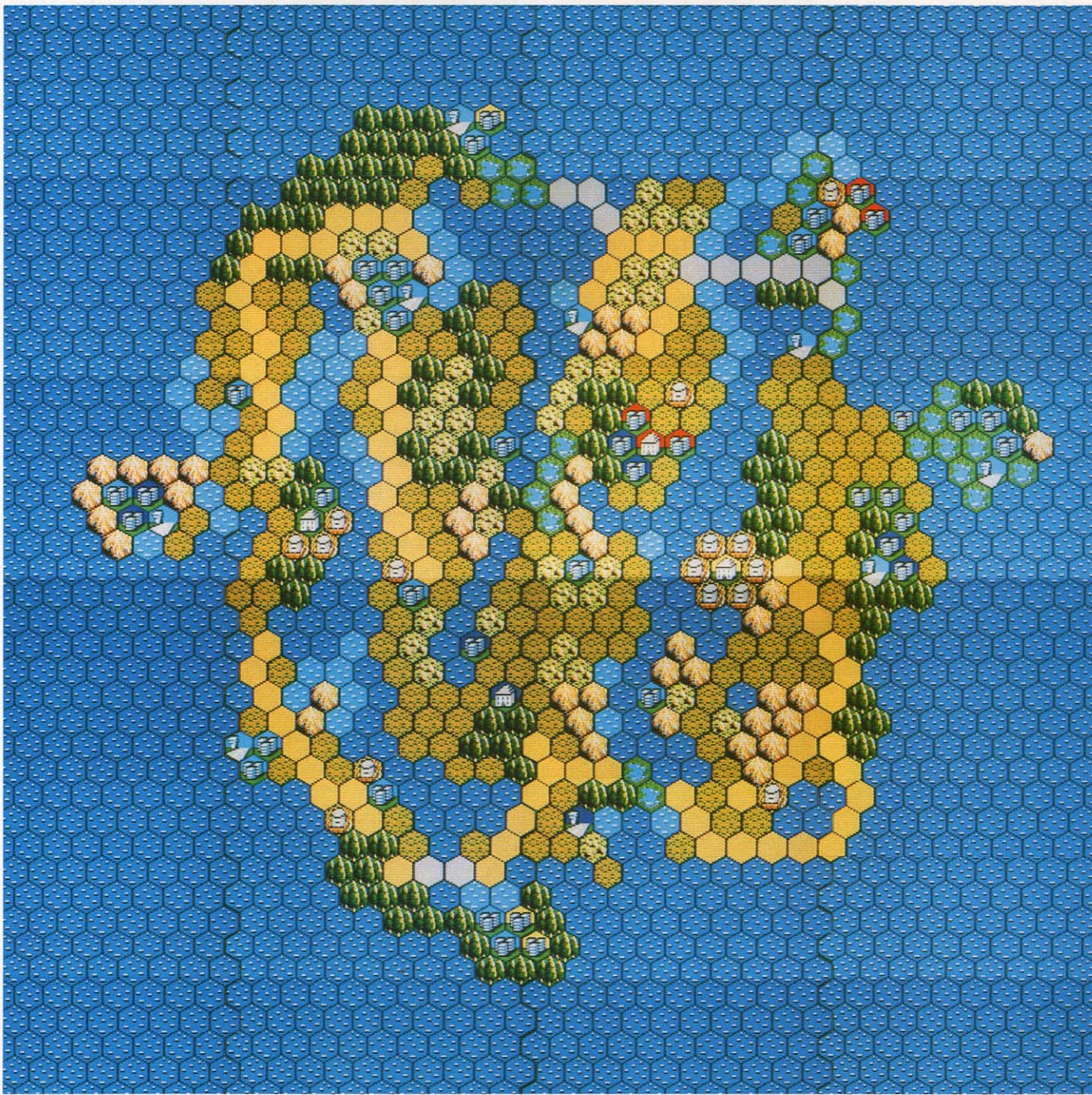
F-14トムキャット	F-16F.ファルコン
ハリアー	F-111
F-18ホーネット	A-4スカイホーク
Mi-24ハインド	ホッカム
Mi-8ヒップ	
レオパルド2	メルカバ
ADATS	ARMAD
BRDM-2	BMP-1
重歩兵	ゲリラ兵
補給車	トラック

こうやって戦おう!

このマップは一見するとブルーが不利なようだけど、じつはもっとも有利なのだ。首都から5ヘックス以内の都市を占領して確保している限り、敵の首都にもっとも近いポイントで兵器生産ができる。これは有利。逆に序盤の数ターンでそこを確保できなければ、かなり苦戦することになる。

敵の首都を占領する順番としては、イエロー、レッド、グリーンがいいだろう。ただし、10ターンぐらいまでイエローを泳がしておくと、南下するレッドをくいとめてくれるので助かる。

結局このマップは、「戦術を楽しむ」という考えなのだ。コンピュータ側の思考ルーチンも、戦術レベルでの勝利を重ねていって最終的な勝利をつかもうというパターンのようだし、4つの国が戦略という大局観を持たずに戦うのは、いかにも内戦っぽい。健闘を祈る。

⬆HQマップを使うと、全体の流れを見ることができるのだ。みんなもこのマップを改良して、遊んでみたらどうかな?

ホントのところ怖いですっ

怨霊戦記

黒マントを身につけた男と謎の生き物に襲われた、プログラマーの北原弘行。同じころ、街には怨霊が出没し始め、北原は怨霊を操る人物を探るため、自ら調査を開始した。このグラフィックにサイキック・サウンドのBGMが加わり、恐怖度は上がるばかり……。怖いほどに病みつきだ。

この世に怨みの無い方はございません

■ソフトスタジオWING　MSX2　9,800円[税別]（2DD）

夜道にご注意! なのです

北原弘行は帝都バンク情報処理課に勤務するプログラマーである。1年がかりで取り組んでいた、ある仕事もやっと完成にこぎつけ、ほっとしているところであった。

ある夜、散歩をしていた北原は突然頭に鋭い刺激を感じ、その場に倒れてしまった。しばらくして意識を取り戻し、何が起こったのかよくわからないまま、自宅へと向かった。

ん？　前方から誰かが近づいてくる。黒マントに身を包んだ男と、その男に隠れるようについてくる生き物。……イヤな予感がする。と、次の瞬間、その生き物が北原めがけて襲いかかり、北原はまた気を失ってしまった。

⬆北原を襲ったこいつらは何者なんだ？

ここからがゲームの始まり。場所は宮寺大学病院。北原が担ぎこまれたのは古池病院であったが、そこでの診断だけでは納得ができないので、友人でもある精神科医、田島を訪ねて、この病院にやって来たのだ。

話を聞いた田島は、催眠術治療で有名な大原教授を紹介し、催眠術をかけた北原から、そのとき目にしたものを聞き出した。

⬆このアップにどこまで堪えられるか。

⬆部屋を出ようとすると桜木が出てくる。

北原は病院で桜木という女性記者に会う。桜木は、北原と同じような経験をした人物を知っているという。それは山城和人という画家で、自分がとりつかれた情景を自室にこもって描いているらしい。北原は桜木とともに、山城の家を訪ねることにした。

このゲームでは町中が移動可能になってしまうので、目的をはっきりさせて移動することが大切。20ヵ所以上の地区に特定の場所がゲームの進行に従って加わり、最終的に40ヵ所以上が移動可能になる。おお、これは大変だっ。

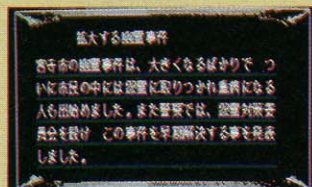
画家山城の家を訪ねよう

山城の家にやってきた北原と桜木。すでに怨霊にとりつかれたような表情の山城を見よ！　なーんてね、本当に見るべきなのは山城の描いた絵。北原の見た光景にそっくり。ただ、中央に立つ男の顔が思い出せず、未完成のままである。山城も、催眠術治療を受けるように勧められているが、真実を知るのが怖いのか、ひたすら断わり続けている。

桜木の提言で、有沢という祈禱師のいる、霊道教を訪れることにした。半信半疑のままではあるが1万円でおはらいをしてもらう。はたして効果はあったのだろうか。

自宅で霊情報をチェック!

集めた情報をまとめたり、最新霊情報を知りたいときには、自宅のコンピュータを使おう。出会った人物の個人データや人間関係、霊に関連しそうなニュース、そしてなんと怨霊出没予想地区まで表示してくれる！　これは大助かりだ。

⬆自分に関わった人物全員の個人データを見ることができる。

⬆街で起こった事件など、霊関係の最新情報がわかる。必ず読んでおこう。

⬆出たな、怨霊出没予想地区！　この場所へ行けば怨霊に会える。確率は8割ね。

田島、山城、大原も殺された!

➡部屋中を見ながら、この2人と鑑識員の話を聞こう。

金丸不動産の社長が殺され、妙蓮寺解体工事中に寺が崩れて作業員が死んだ。これらの事件を、怨霊によるものだと感じた北原は、毎日調査を進めていた。

調査中に北原は、鳴神という心霊小説家に声をかけられた。北原の霊力の強さがオーラとなっていたという。この不思議な人物、鳴神自身もまた霊能力者であった。

ある日、桜木があわてた声で電話をかけてきた。病院で田島、山城、そして大原教授の3人が殺されたという。

病院に着くと、そこには3人の無残な姿が……。この3人は山城に催眠術治療をするために集まっていたらしい。治療の様子はテープレコーダーで録音していたハズだ。桜木と村上刑事の話を聞いたらテープレコーダーを探そう。

テープレコーダーを探せ!

⬆テープレコーダーが見つかるまで、この部屋から出ることはできないぞ。

街が狂いだした

初めは怨霊の存在を否定していた人々も、連続して起こる不気味で残酷な事件の数々を目の当たりにして、もう信じざるをえなかった。それを利用してか、暴力団鬼神会が〝怨霊退散護符〟なるものを街頭で売りつけ始めた。苦情が多かったのもつかの間、怨霊の噂が広がるにつれて、そのおふだは売れ始め、品薄だといって値段はぐんぐん上がっていった。

スナック〝白夜〟に行くと、ママからそのおふだをもらえるぞ。ただし、ナオミがいる夜じゃなくちゃダメ。売っているのは鬼神会だが、おふだには〝甲羅心願教〟と書かれている。これは満照人という教祖が開いた新興宗教で、山平町にある。このごろ信者が増え、増築工事をしているらしい。気になるので調べてみよう。

⬆鬼神会の売るおふだはとにかく高い。

このゲームには昼と夜の区別がある。自宅で休息をとるたびに半日が過ぎるというわけ。昼も夜も調査するとはスゴイ！　昼にしか開いていない場所もあれば、スナックのように夜しか行けない場所もある。怨霊が現われるのはもっぱら夜。慣れるまでは夜の調査が怖いかもしれない。移動したとたんにボワーッとした怨霊が一瞬現われ、スッと消えてしまう。ひいっ。おふだをもらった後は、怨霊におふだをたたきつけてみよう。

⬆北原の行くところを知っているかのように現われる鳴神。

金丸社長の葬式にも行ったし、山城の葬式にも行った。警察でその後の様子も聞いたし、霊媒師にも会った。やるべきことはやっているのになぜかゲームに行き詰まってしまったという人は、誰もいない場所で〝見る〟のコマンドを使ってみよう。そうしないと現われない人もいる。たとえば怨霊にとりつかれた人とかね。

それでもダメって人は総当たり戦で切り抜けてしまおう。あまりおすすめはできないが、すべてのコマンドをすべての場所で使う。これを2回繰り返せば間違いなく脱出できる。

さて、「怨霊なんて……」と言っていた警察もいよいよ怨霊対策委員会を設け、活動し始めた。

鳴神は、北原の霊力が上がってきたと言うが、まだ調査を進めることしかできなさそうだ。

山城の絵は荒吐神社へ

山城の葬式に行くと、桜木から山城の親戚、岡野依姫を紹介される。彼女は荒吐神社の巫女をしている。山城の描いていた絵は、荒吐神社で保存することになった。依姫とその父、竹山には必ず会いに行くこと。必ずだぞ。

⬆これが噂のおふだ。効き目あるかなー。

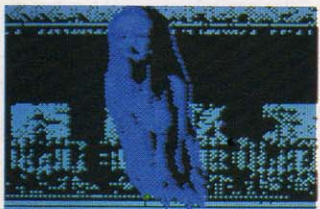
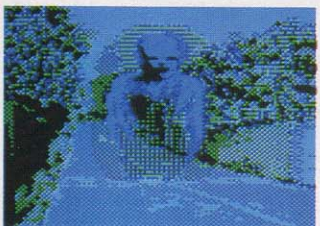
⬆事件のたびに顔を合わせる、村山刑事。

怨霊大暴れの夜

怨霊戦記
るくるく
え
1 見
2 聞
3 考
4 行

妖魔「大勢の怨霊達が地獄界からやってくるので今夜は地上の怨霊達が歓喜して暴れているぞ　だから山の方へは行かないほうがいい　帰って寝な！」

怨霊が地獄界からやってくる！

⬆こんなところにも餓鬼が！　食い殺される前に逃げておこう。

⬆そろそろこのての怨霊にも慣れてきたところ。あまり怖くはないね。

ある夜、北原は以前公園で犬の血を吸っていた妖魔に出会った。人間には手を出さない主義だと言っていた、あの妖魔だ。今夜は大勢の怨霊たちが地獄界からやってくるので、地上の怨霊が歓喜して暴れるという。あまりうろつかないほうがいいと妖魔が忠告してくれるが、帰るわけにはいかない。

妖魔の言うとおり、この夜は怨霊オンパレードといった感じで、やたらと怨霊に遭遇する。北原の霊力とおふだのおかげで、ほとんどの怨霊は退散していく。が、中にはおふだを見せても効果がなく、襲いかかってくる怨霊もいる。そんなときはっ……逃げよう。

次の日は警察に行って市長に会おう。近々、怨霊退散儀式を行なう予定なのでそのときに生霊を逮捕してもらうつもりらしい。そもそも、この世に恨みを抱く人間が生霊となって、怨霊を操りこの地を呪っているのだ。しかし、簡単に逮捕できるのだろうか。

⬆おねーさん、肩が重いでしょう。おふだで助けてあげよう。

⬅むむっ、こいつもおふだでなんとかなりそう。いや、なんとかしなくては。

⬆こりゃー、怖い。とにかく怖そうな怨霊にはおふだをつきつけて……。

⬆うわーっ、おふだが効かず、襲いかかってきた！　さ、さようならーっ。

寺社めぐりをしよう

宮寺市の寺社連合会の会長である、春日浦神社の山本を訪ねよう。山本が言うには、近々行なわれる寺社連合会協賛の怨霊退散儀式に、必ず生霊は邪魔をしに来るに違いない。そこで、霊力の強い北原に生霊を見定めてくれと言う。

この宮寺市には神社やお寺がたくさんある。ほとんどが寺社連合会に入っているので、各寺社の宮司や住職に話を聞きに行こう。

長年に渡って修行をつんだ宮司や住職には、北原が霊能力を備える人物であることがわかるらしい。しかし、なぜその力が備わったのかは、北原自身にもわからない。その謎を解明するには、依姫と竹山のいる荒吐神社へ行け！

⬆悲しい運命の春日浦神社宮司、山本。

⬆調査をやめるようにすすめられる……。

⬆儀式には本山から高僧も来るという。

北原は荒吐一族の

霊能力者なのか!?

荒吐神社には、岡野竹山とその娘、依姫がいる。じつは死んだ山城もこの2人も、同じ経験をしているという。これは、荒吐一族の隠された封印が解かれたことを意味しているのかも知れない。

竹山は、荒吐神社に伝わる書、〝荒吐神陰陽伝〟を読んで、もしかすると北原の中に、荒吐一族の血が流れているのではないかと考えたというのである。

もし、本当に北原が荒吐一族の血を受け継いでいるのであれば、荒吐一族妙法の儀式を受けたとき、その印が現われるハズである。荒吐一族であるなら、怨霊と戦い、荒吐神を鎮めるために霊能力を高めてほしいと、依姫は懇願する。

うーん、なんか大変なことになってきたなー。

⬆単なるプログラマーではないと思っていたが、まさか……。

霊界からのメッセージが

怨霊の行動範囲も広がり、今までは山や人の少ない場所にしか現われなかったのに、人出の多い、夜のスナック街にまで進出し始めた。

相手が怨霊ではどんな武器も役には立たない。ということで、街を巡回する警察官もさえない。怖いから一緒にいてくれ、と言い出す警察官までいる。

山城の家に行くと、なんと、そこには山城の亡霊が！　なにか言いたそうにしているが、怨霊が現われ、山城の亡霊をかき消してしまった。ちぇっ。

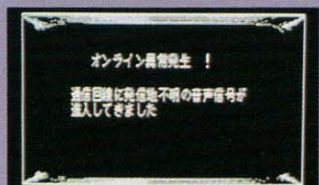
今夜は、まだ何かありそうな気がするので調査を続けよう。さっき行ったところで何か起きてるかも。

⬆警察官だって人の子、怨霊は怖いよね。

オンライン異常発生

自宅へ戻り、コンピュータで情報整理。……ん？　な、なんだこれは？　〝オンライン異常発生″とな？　発信不明の音声信号が侵入したらしい。

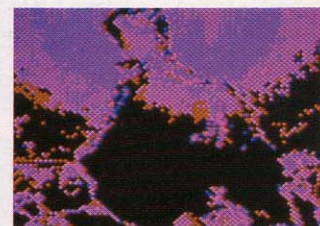
「山城……だ……地獄絵に……注意……しろ……怨霊は……もっと強くなる……荒吐神社へ行け」

う、うわー、なんと死んだ山城からのメッセージだ！

⬆あれれ、いままでこんなことなかったのに。バグではありません。

⬆霊界からとは、すごい執念！　顔色は悪いが、根性はあるらしい、山城は。

山城の亡霊

⬆生前から顔色の悪かった山城。霊となってもこんなに顔色が悪い。当たり前か。

絵が変わっている!!

⬆少しずつではあるが、山城の絵が変わっている。何度か確認しに来ること。

次の犠牲者は!?

春日浦神社の前にパトカーが止まっている。とてもイヤな予感がする。中に入ってみると、木の枝にぶらさがった山本の死体が！

村上刑事は、怨霊退散儀式に気づいた生霊のしわざに違いないと言う。神社の人にも話を聞こう。

山本は毎夜祭壇に向かうのだが、今夜は誰か来ると言って、門で待っていた。また、山本は怨霊を操る力のある人物が、この街に戻ってきたと言っていたらしい。あいつとはいったい誰なのだろう？

街を調査していると、マンションから男が飛び出してきた。怨霊にとりつかれた女に追われている。なんとか女を警察に引き渡したが、警察官の話によれば、病院は狂った患者でいっぱいだという。

この宮寺市から怨霊が消えるのを待っていられないと、引っ越しをする人も増え始めた。

警察で、妙蓮寺の住職のことを聞く。寺を売った後は、北海道でのんびりと暮らしているらしい。

宮寺市にずっと住んでいるおじいさんにも、妙蓮寺の住職のことを聞こう。あまり、いい評判はなく、お経を唱えるだけの住職だったという。昔はお寺は小さくても強い法力を持つ住職がたくさんいたが、今では高崎町の竜雲寺にいる和田竜雲ぐらいだということだ。

怨霊は北原の潜在能力を恐れ、荒吐神社に行かせまいと邪魔をする。

⬆➡山本にはまだまだ聞きたいことがあったのだが……。山本が死んでも、怨霊退散儀式は予定通りに行なわれる。成功すればいいのだが。

和田竜雲に会え

死んだ山城の執念が、霊界から未完成の人物画を描き上げようとしているので、少しずつ中央の人物がはっきりしてきた。注意していなければならない。

それに、もうすぐ荒吐神社で儀式を受ける予定だというのに、怨霊が邪魔を続けている。これではスムーズに事が運ばない。

そこで、法力の強い和田竜雲に会おう。竜雲は〝九字の法″という呪文を教えてくれる。

北原はこのほかにもいくつかの呪文を身につけ、より強い怨霊と戦えるようになる。しかし、呪文の使い分けができないと、とんでもないことになるので注意！

これが九字の法だ！

悶々怪物（モン モン モンスター）

アクションゲーム数あれど、主人公がモンスターというのは珍しい。でも、敵が人間っていうわけじゃないんだ。このゲームは、悪のバイオモンスターに創造主の博士を殺されてしまったフランケンの敵討ちの物語なのだ！

■HOT・B MSX2 6,800円［税別］（メガROM）

ステージ1のマップを大公開！

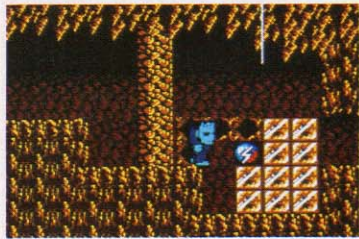
ステージ1は、ボスキャラまでの道筋は単純だから、迷子になっちゃうことはないと思う。しかし、そのかわりといってはなんだが、マップが少し長めなうえに、やっかいな仕掛けが多いので、初めの面としては難度が高いぞ！

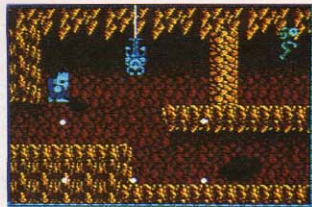
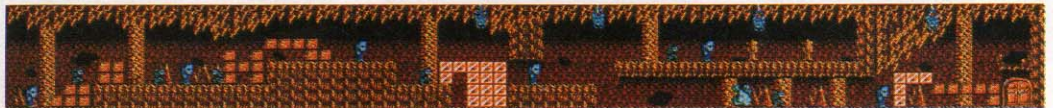
でも大丈夫、この面にはアイテムがたくさん隠されている。それらを有効に使って突き進もう。

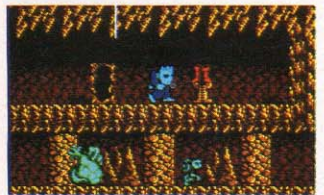
イナズマがあった

ブーツを取ってから進め！

⬅これを取ればいきなりパワーアップ！どんな敵も一撃のもとに倒せる。これを取れば楽勝、取らなきゃ地獄なのだ。

➡石像の中にブーツを発見した！　これを身に着けていないと、後で間欠泉の上に乗れなくて困るから、必ず取りなさい！

ここからスタートだ！

⬆戦いの火蓋は切られた。さあ、戦闘開始だ！　もう後戻りはできないぞ！

⬅ここに来たら、すぐに狭いところから出ておこう。そして恐怖のクモ男が弾を撃ってきたら、すかさず必殺ジャンプパンチでやっつけろ！

➡この場所にやって来たら、すぐに目の前の壁を壊して進まないとクモ男の弾をかわすことはできないぞ。ドアに入るまで気を抜くな！

憎むべき、敵キャラたち

クーゲルヘルト

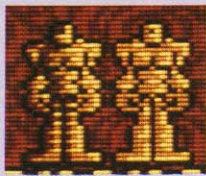
➡飛び跳ねながら、首を突き出して攻撃してくる。背面は無敵。

カノン フッター

➡恐怖のクモ男。糸にぶら下がったまま、弾を5方向に撃ってくる。

???

➡まったく動かず、何もしてこない。たんなる障害物という噂もある。

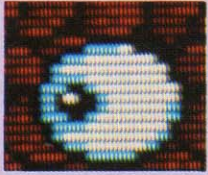
グラード

➡石像かな？　と思ってたたくと、突然動き出して攻撃してくる。

ツァイゲ

➡サインカーブを描きながら、空中をふらふら漂っているコウモリ。

モーナト クルップ

➡オオカミ男。一見強そうだが、スピードが遅く、横にしか動けない。

ガーベ

➡ジャンプをしたり、飛び降りたりと、トリッキーな動きをする。

ヴァルダン

➡動きがす速く、弾も撃ってくる。パワーアップしてないとつらいぞ。

やったぜ1UP!〜 もひとつ1UP!

⬆フランケン人形、みーつけた！ これでパワーも完全回復、がんばるぞー！

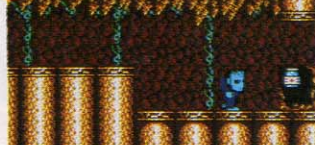
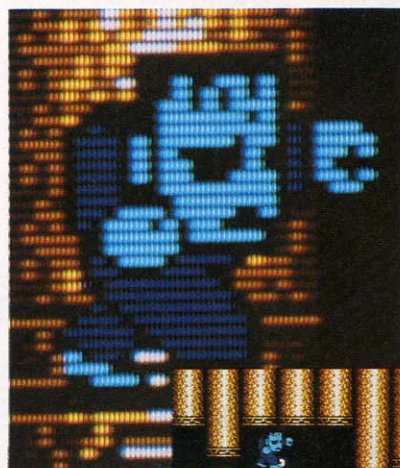
⬆わーい、またあったぞ！ これでふたりも増えて、ずいぶん楽になった。

⬆さらに壁を壊していくと、今度はボルトを発見。これで回転弾が撃てるぞ。

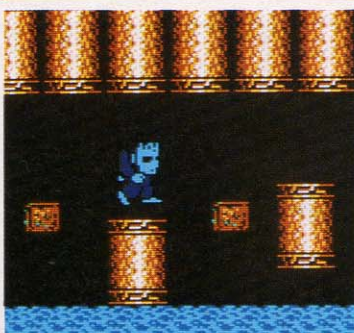
⬆まだまだあるぞ、今度は薬ビンだ。でも、はっきり言ってこんなには要らないなあ。貯めておくことはできないからね。

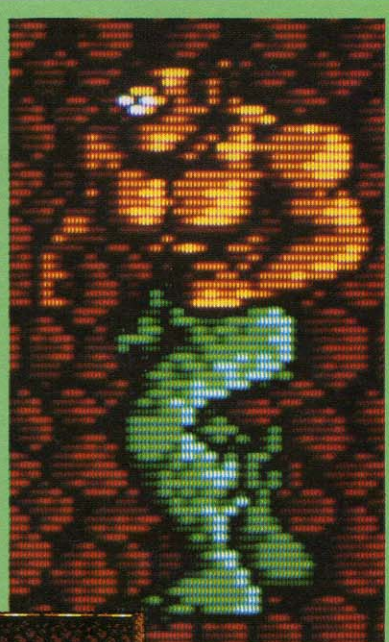
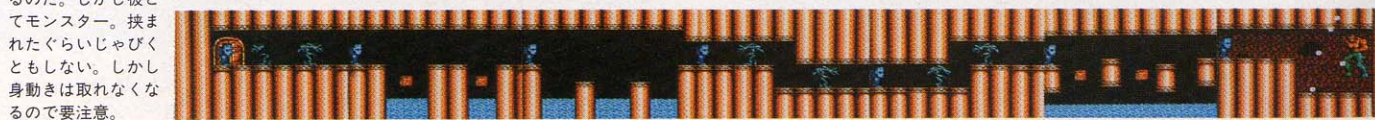
扉の前に柱が!

⬅どうしよう？ なーんてね。もちろん、たたき壊せばいいんだ。

こんなところに薬があった！

⬆一見、何もなさそうなただの通路なんだけど、パンチするといきなり壁が崩れて中から薬が出てきた！ ラッキー！

うわー!! 柱がせまってくる!!

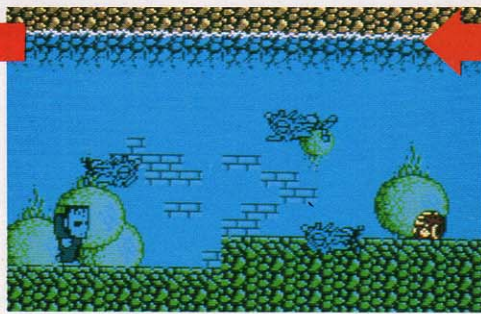
⬆最後の回廊は柱だらけ。しかもこれが、フランケンを潰そうと、上下に動いているのだ。しかし彼とてモンスター。挟まれたぐらいじゃびくともしない。しかし身動きは取れなくなるので要注意。

ステージ1最大の難所！

⬆ボスの部屋まであと一歩、でもその前にステージ1最大の難所が控えているのだ。動く足場からのジャンプはかなり難しい、慎重に跳ぼう。落ちたらスタート地点に戻ってしまうぞ！

ボスはサイクロプスだ!!

多方向に弾をばらまいてくるけど、弾のスピードはそう早くないから、落ち着いていればかわせるだろう。回転弾をもっていれば楽勝。

ステージ2は堀の底、最短ルートを紹介しよう

⬇もしこの画面だったら、ドアに入って表裏を入れ替えよう。

ここで表裏を変える!!

⬆しばらく進むとここに出る。ここから下に行くのだが、なるべく右の壁にくっつくようにして落ちるのだ。

ここからスタート!

⬆始まったら、ひたすら左へ進もう。

⬆画面が切り替わったら、すぐに右へ。落ちちゃったらもういちどやり直しだぞ。

⬆ここから下に行くのだけれど、その前にここが表面か裏面かを調べるために、いちど右に進もう。

⬆この画面だったらドアに入る必要はない。戻って下に降りてくれ。ここにはフランケン人形もあるよ。

落ちるなよ

かくし通路発見!!

⬆落ちたときに敵にぶつからないように注意してね。敵を倒したら右へ。

⬆柱の上を跳んで右へ。柱の間は落とし穴になっている、絶対落ちないように。

⬆行き止まり？　いや、これだけ苦労したんだから、きっと何かあるはずだ。ほーらね、やっぱりあった。

ステージ2は水中が舞台だ。1面では水に落ちただけで死んでしまったのに、なんで水の中でも平気なんだー！　という疑問もあることだろうが、まあ、そういう小さな事は、早く忘れなさい。

さて、このステージはとても複雑にできている。ほとんど同じ構成のマップが2枚あって、ドアに入るごとに表裏が入れ替わるようになっているのだ。そこに気づかないとすぐに迷ってしまうぞ。

水の中でも死なないけれど フランケンは泳げない……

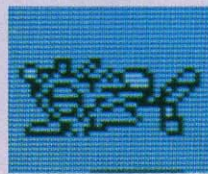
ステージ2のモンスターたち

クレープス

⬅カニのモンスター。ドーレドレ、ピーチピチ、カニりょーり！

ラウパ フィッシュ

⬅動きがいやらしい。無理に倒そうと考えないほうがいいと思うよ。

トルニッシェン

⬅気持ち良さそうに左右にゆっくり泳いでいる。文字どおりのザコ。

クラッペン

⬅巻き貝のようでもあるし、タツノオトシゴのようにも見える。

スケルローク

⬅水中にスケルトンとは、どことなく妙な取り合わせだと思わない。

ウォッケンハフト

⬅タマゴに足が生えたモンスター。跳び上がる姿がキャワイイッ!!

クラーケンがボスなのだっ!!

⬆左右に動きながら、5方向に弾を撃ってくる。回転弾が撃てれば、あっというまにケリがつく。

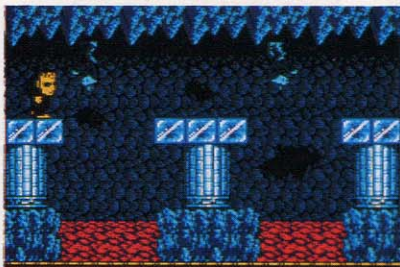
熔岩と氷のうずまくステージ3

⬇下は熔岩の海。落ちたら一巻の終わり。

熔岩と氷がうずまいている、熱いのか寒いのかわからんステージ3。この面は、とにかくマップが複雑だ。あちこちにかくし通路や、落とし穴があって、すぐに道に迷ってしまう。マップを確認しつつ進むようにしよう。

難度もステージ1とは比べものにならないぐらい高い。といっても、敵が強くなったわけではない、通路の仕掛けがキビしくなっているのだ。キミはクリアーできる？

落とし穴だ!!

⬆なんのまえぶれもなく、いきなり落とされちゃうんだもんなー。ひきょー。

ブーツがあったぞ!

⬆ここへ来るまでの道のりのなんと険しかったこと……。帰りもキビしいんだろうなあ、うるうる。

この面にも敵がいる

ゴリアテ

⬅とにかくでかい。だが、その巨体のため動きは鈍いのだ。ウドの大木。

ドナー ボウル

⬅触れると痛いが、動かないから自分から体当たりしないかぎり大丈夫。

バンパイヤ

⬅ふだんは天井にぶら下がっていて、ときどき狂ったように飛び回る。

クラッツァー

⬅ヒルの一種かな。夜でもヒルとはこれいかに。つまんないですか？

クライザ

⬅つねに腕を組んだまま、空中を漂っている。なぜか、羽は1枚だけ。

ハルト ラウパン

⬅しばらく動きを止めた後、後ろ向きにすっ飛んでくる。これが速い！

最後にアイテムを紹介しよう

ブロックをこわせ!

フランケンは力がもの凄く強いから、パンチで壁を破壊することができるんだ。ま、もちろん壊せないものもあるけどね。アイテムは壁の中にしかないし、壊れたあとがかくし通路になっていることだってある。とにかく、すべての壁をいちどはたたいてみて。

薬ビン(小)

⬆これを飲めば、フランケンの体力が1単位回復する。とてもありがたいアイテム。

フランケン人形

⬆フランケンがひとり増えるうえに、体力の回復までしてくれる。最高のアイテム。

薬ビン(大)

⬆こちらは、フランケンの体力を完全に回復させてくれる。ひじょーにありがたい。

くつ

⬆これを装備すると、ジャンプ力がアップする。ブーツと間違えないように。

岩石

⬆これを取った後、上を押しながらパンチボタンを押すと、岩をほうり投げることができる。ただし、数に限りあり。

イナズマ

⬆これを取ると、パンチの衝撃波がパワーアップする。敵を一撃で倒せ、さらに貫通するようになる。これは死ぬまで有効。

ボルト

⬆回転弾が撃てるようになるアイテム。回転弾はスピードが遅く貫通しないが、当たる範囲が広いので一番使いやすい。

ブーツ

⬆これを身に着けていると、間欠泉や熔岩の火柱の上に乗ることができる。クリアするために絶対に必要なアイテムだ。

今月は前半のヤマ場までを大紹介しちゃうのだ

セイクリッド・ファンタジー・シリーズI
MID-GARTS

ミッド・ガルツ

神の意志に翻弄されるカインの運命。そして、３本の剣のひとつを持つルアン・カーンの真の目的とは何か？ ついに赤竜の谷に乗り込むカインたちが最後に見るものは……。今月の徹底解析は前編の第６話までを紹介する。

■ウルフ・チーム　MSX2＋　12,800円[税別]（2DD）

先月(第1話から4話まで)のあらすじはこうなのさ！

第1話 ルーン・ブレード

主人公カイン・サージュはドラゴンに育てられた少年。ある日、カインは禁断の土地に幼なじみのドラゴンであるサークンと遠乗りをしてしまう。そこでカインは偶然にも邪悪な光を放つ一本の剣を手にする。カインはその剣に刻まれた古代文字を解読してもらおうと、物知りドラゴン、ヨシュアを訪ねるのだが……。

⬆➡竜洞の地下には首だけのドラゴン、守護神カーリアがいた。

第2話 サイクロプスの涙

ヨシュアに会いに行ったカインたちであったが、ヨシュアは最後の力でカインたちを地下に導いたあと息絶えてしまう。その地下で2人は、首だけのドラゴン守護神カーリアに会う。その後、火の山であるダナルーシス山脈にテレポートしたカインたちを待っていた者は、なんとひとつ目のサイクロプスであった。

⬆➡ファイヤードラゴンを倒さないかぎり情報はもらえないぞ。

第3話 魔導士マナ

サイクロプスからカデッタに行けと言われたカインたちは、一路かつて魔法都市として栄えていたカデッタへ向かう。ここは昔、マナ・ルフトという大魔導士に治められていたが、マナが死んでからさびれてしまった都市であった。しかし、カインはここで死んだはずのマナ・ルフトに出会う。混乱するカインだが……。

⬆➡都市の中は、コントロールをはずれた怪物たちでいっぱい。

第4話 魔人伝説

マナとの話に割り込んできた謎の男、ルアン・カーンに襲われそうになったカインは、すんでのところでマナに助けてもらい、ミッド・ガルツ地方の北にあるモンマルトルの森に飛ばされる。カインはそこで史上最強の魔術師シェルスナールに会い、その後ワイヴァーン族族長に赤竜軍と対抗するため助力を求める。

⬆➡森のどこかには、伝説の魔術師シェルスナールがいるぞ。

第5話 水竜の牙

ギュニアスから水竜の牙を手に入れろ!

⬆海中では防御系のスペルは選びにくいので、攻撃を重視した戦いが得策だろう。

⬆シードラゴン族の賢者セプテウス。赤竜の牙の情報についても教えてくれるのだ。

第4話は、モンマルトルの森でワイヴァーン族族長ファレンスに会ったカインたちが、ホワイトドラゴン族との同盟を結んだあとに赤竜大帝リュデイン・ヴァレイスを倒しにいく、というところまでの話だったよね。

それでは、さっそく赤竜の谷へ乗り込んでいこうではないか！と、いいたいところだけど、その前にやらなければならないことがひとつある。キミは、赤竜を封印するためには、シードラゴンが持っている水竜の牙が必要だ、という話を覚えていなかったかな？

まあ、このあたりは前からの話を聞いていればわかることなので割愛しておく。つまり、第5話では水竜の牙を手に入れることが第一の目的なわけだ。

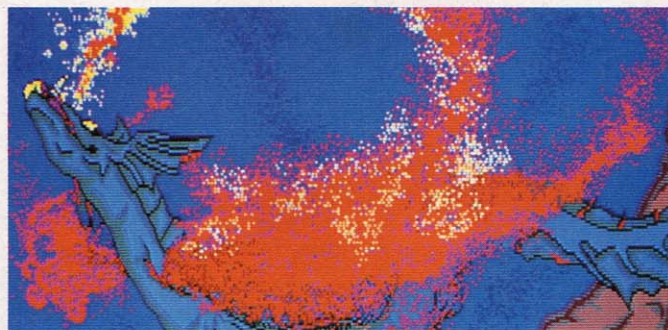
ところで、第5話の舞台はこれまでとはちがい、海の中になっている。ということは、とーぜん、人間のカインとドラゴンであるサークンは呼吸ができないわけだ。実際、第5話がスタートしたとたん、カインたちはダメージをガンガンくらってしまうのである。

そんなわけで何はなくとも必要なのが、水中でも呼吸できるスペルだ。第4話でシェルスナールからもらったイヴァンというスペルが、それだ。ゲームが始まったら、すぐこのスペルを使うこと。

海の中の敵はとっても強く、ウツボ(？)のような敵のタマなどは、よけるだけでせいいっぱい。そのうえ体力回復のスペルはイヴァンと同じ防御系のスペルなので、併用ができないからすばやくスペルを選ばなければならないのだ。ここは気がつかないうちにヤラレてしまうことが多いから、まめに体力をチェックしつつ戦っていこう。

しばらく海中を進んでいくと、シードラゴン族の賢者セプテウスに会えるはず。セプテウスの話を聞いたところ、水竜の牙は海底の奥にひそむ大帝ギュニアスが持っているのだそうだ。そして、牙の所有者であるギュニアスを倒せば、牙を手に入れることができるというのである。

ここまで来れば目的はもうわかるよね。大帝ギュニアスと戦うのだ。コイツは大きいわりに動きが早いから、セプテウスからもらったプロヴァカトールのスペルで、上下から攻撃するといい。自信のある人はジョ・リーンのスペルで。

⬆物語の後半になると、遠まわりをしないと目的地に行けないようになっている。
➡海の底奥深くには、いたるところに神殿の遺跡のようなものがある。キレイね。

⬆ついに倒した!! ギュニアスは、死ぬ間際に赤竜の封印のことについて話してくれる。

セイクリッド・ファンタジー・シリーズにおける魔法というものを考察してみる!

『ミッド・ガルツ』の魔法は、大別して4つの種類に分けることができる。超自然の力を使う〝古代語呪文〟、ドラゴン族が使う〝竜語呪文〟、秩序、調和、混沌の神々が使う〝神聖語呪文〟、精霊の力を借りた〝精霊語呪文〟がそれで、これら4つはセイクリッド・ファンタジー・シリーズ(以下SFS)の世界に基づいて作られた魔法体系なのだ。

前作の『アークス』でも魔法は〝精霊の助けを借りた神秘の力〟となっていて、火、水、土、風の精霊による〝精霊語呪文〟のひとつになっている。SFSというシナリオのバックボーンがしっかりしているからこそ、これだけしっかりとした設定ができるわけだろう。

⬅ミッド・ガルツの場合、魔法＝攻撃ともいえる。

第6話 リグ・ヴェーダ

ついに赤竜の本拠地に突入したカイン!

さあ、ついに前半のクライマックスにやってきた。赤竜たちの本拠地である赤竜の谷、いわゆるレッドドラゴンズバレーはミッド・ガルツの一番北にある地方である。

第6話での目的は、赤竜軍の大帝リュデイン・ヴァレイスを倒し、ミッド・ガルツの地に平和を取り戻すことなのだ。

レッドドラゴン族はドラゴンの中でも非常に好戦的な種族で、19年前にもアクラニスの戦乱と呼ばれている、ホワイトドラゴン族の国ラ・マルハートへの侵攻をおこなった歴史がある。ただ、このときはホワイトドラゴン族族長である白の天帝シュリーテ・ホワイトの巧みな戦略により、赤竜軍帝王ザムエルン・ザッハを打ち倒したことで、勝利をおさめることができたのであった。しかし天帝シュリーテが亡くなった今、赤竜軍はリュデイン・ヴァレイスという新たな大帝のもとに、再びラ・マルハートに侵攻を開始したのである。

カインたちは中立を守っていたワイヴァーン族に助力を求め、赤竜軍をくいとめる一方、単独で赤竜の大帝リュデイン・ヴァレイスを倒しに出発するわけだ。ギュニアスから話を聞いたと思うが、封印を解くには水竜の牙のほかに、リュデイン・ヴァレイスの持つ赤竜の牙を手に入れなくてはならない。ヴァイレスは赤竜の谷奥深くにいるので、たどり着くためには谷を守っている赤竜たちの攻撃をかわさなければならないのだ。しかし、さすがに前半のヤマ場だけあって、敵の攻撃はハンパじゃない。敵の動きも早いから逃げようなんて思わずに、一匹一匹確実に倒していったほうがいいだろう。それに赤竜の谷はちょっとした迷路になっているので、やっとの思いで敵の攻撃をかわしても行き止まりだった、ということがよくあるから気をつけよう。

ヴァレイスを倒すと、リグ・ヴェーダに会える。この金竜は2万年も生きている伝説の金竜で、セイクリッド・ファンタジー・シリーズでは神に近い存在として描かれている竜なのだ。彼はルーン・ブレードに刻まれた古代文字を読み、美の女神の宝玉を取ってこいとカインに命ずる。宝玉がないと剣の真価は発揮できないというのだ。「おまえは、今の運命に翻弄され、流されている。状態を打破しろ。剣の意志に打ち勝て！」。金竜はそう言い、カインたちを新たな世界に飛ばす。ミッド・ガルツに平和はもどったけれど、カインの冒険はまだまだ続くのであった。

⬅赤竜大帝リュディン・ヴァレイスの姿。

宿敵リュデイン・ヴァレイスを倒せ!

⬆いよいよ赤竜の谷に到着。がんばれ！

⬆赤竜の谷を舞台に繰り広げられる戦い。

⬆2万年も生きていたという伝説の金竜リグ・ヴェーダ。彼は神なのであろうか……。

⬆ついにリグ・ヴェーダに出会えた。彼は剣に刻まれた古代文字を読んでくれるのだ。

⬆谷の奥深くは複雑な迷路になっている。

⬆赤竜の大群がカインに襲いかかるのだ。

⬆リグ・ヴェーダにより新たな世界に飛ばされるカイン。この先どんな展開が待っているのか。

新展開の後半へ!

特別サービス!!

後編を少しだけ紹介すると……

リュデイン・ヴァレイスを倒し、ミッド・ガルツに平和を取りもどしたカインたちであったが、彼らの旅はまだ終わらない。カインのもつ漆黒の剣ルーン・ブレードは、破壊を信条とする暗黒神スヴェームの意志を持った剣で、カインの運命を決定づけようとするほどの力を持っているのだ。金竜はカインがルーン・ブレードに振り回されることのないよう、ひとつの試練を与えるのだが、この先はナイショ。あっと驚く展開が待ち受けているのだ。カインは運命を変えることがはたしてできるのか？　残り6話は、キミの力で解こう！

第7話

⬆舞台は今までのファンタジーっぽい雰囲気から急転して見たこともない土地へ。

第8話

⬆第8話は南海の孤島が舞台。ちょっぴりホッとした気分になれるかも、ね(？)。

第9話

⬆夜景が美しい。あれ、するとここは現代なのだろうか？　謎は深まるばかりだ。

謎の少女も登場!

⬅ある洞窟の中で、ひとりの少女と出会うカインだが……。

ライバル ルアン・カーンの目的とは？

⬆カインも持つ運命の3本の剣のひとつ、光輝の剣ピュア・ブライトの所持者。カインの持つ漆黒の剣ブラッディ・ローズをしつこく狙う天神ヨツンヘイムの親衛隊だ。

ミッド・ガルツは、こうしてできた!

ウルフ・チームにおじゃましました

早稲田駅から歩いてすぐのところにあるきれいなビルディング、そこに『ミッド・ガルツ』を作ったウルフ・チームがある。引っ越ししてまだ間もないので、中はまぶしいくらいだった。

⬆おなじみ秋篠さん(左)と石井さん(右)。

Mマガが取材にいったときはちょうどMSX2＋版の最終調整の真っ最中で、みなさんお疲れのようでした。「ウルフ・チームでは機種ごとの特徴を最大限に活用して作っています。MSX2＋版は動きの点ではオリジナルのPC-8801より良くなっていますよ、ええ」とは、開発部企画広報の石井さん。なるほど、全方向にスムーズスクロールする動きはまさしくMSX2＋ならでは。前作『アークス』をプレイした人はわかると思うけど、ウルフ・チームはシナリオの良さもさることながら、ディスク・アクセスの早さなどの、ゲームのテンポを崩さないように努力をしているソフトハウスなのだ。

⬆スタッフはみんな陽気な人ばかりで、面白かったなー。

ウルフ・チーム取材記念特別3コマ"受田くん"

⬆彼がウルフ名物受田さん。

⬆彼は明かるいプログラマー。

⬆彼は最近家に帰ってない。

12世紀のロデラーンは迷路の森と強力なモンスターの待ち受ける街。16世紀で耳にした話の真相を確かめ、早くクミコを助け出せ！　それにしても道に迷いそうだなー。しかーし、マップを見ながら進めば、その悩みも解消だ。

■工画堂スタジオ　MSX2　7,800円［税別］（2DD）

先月に続いて、今月は12世紀のロデラーンを紹介しよう。

12世紀のロデラーンは、街の半分がまだ森のまま。タイムマシンはその森の中央に到着してしまう。まずは、この森を脱出しなければならないのだが、これがひと仕事なのだ。右へ左へと道に迷い、見たこともないモンスターは襲って来るし……。マップを見ながら脱出してちょうだい。

森の中で気をつけるのは、ひっそりとしゃがんでいるおばあさん。この人には必ず会っておこう。

無事に街に出ることができたら、とりあえず街の中を一巡してみよう。森さえ出てしまえば、街の中はそれほど広いわけではない。ぐるっとまわって話を聞いて歩くのにもそれほど時間はかからない。

⬆人が少ないので情報も少ない。でも、どれもこれも重要なことばかりだ。

⬆洞窟に入ると、こんなふうに中のマップを表わしたウインドーが開く。

モンスターが強いのでまいってしまうけどね。

モンスターは16世紀のころよりずっと強いし、毒性も高いのに、得られるお金はとーっても少ない。でも、12世紀に来るころには、もうお金を貯める必要もあまりないはず。せいぜい薬を買うぐらいかな。

16世紀のマンホールの中で、怖そうな顔をした親分から、あることを頼まれたでしょ。ほら、何かを探してくれって。あれは12世紀の、ある洞窟にあるんだよね。ちょうど、16世紀の世界で親分がいたあたりなので、探してみよう。

街の人々に、モーリス王子やさらわれたクミコについて聞いてまわろう。ダンギルン城の地下に、モーリスの弟、ジョルジュ王子がいるというので、話を聞きに行くこと。とは言うものの、このダンギルン城の中にまで、モンスターがうじゃうじゃ出てくる。しかも城の中ではセーブできない。入る前には薬を買いだめしておこう。

⬆うわー、こんな森のまん中に倒着してしまった。町はどこにあるんだー!?

ジョルジュはモーリスや魔女についていろいろと教えてくれる。なんとなくわかってきたぞ。

16世紀のロデラーンで、何度かクミコと彼女をさらっていった男の姿を見かけたよね。ハーベイの館でもあと一歩のところで助け損ねているはずだし、今度こそ助け出さなくては……。

ギラガラム
体力——700
攻撃力——100
GOLD—50
⬅タイムマシンを降りて、最初に出会うのがこのギラガラムだ。

モルガー
体力——1100
攻撃力——90
GOLD—60
⬅ひーっ、空からの攻撃だ。森の中で待ちかまえているぞ。

パラムーガ
体力——1400
攻撃力——80
GOLD—60
⬅こいつは森の南のほうにたくさんいる。かわいくないなー。

インセクティーナ
体力——1700
攻撃力——110
GOLD—80
⬅やっぱり12世紀にもこのてのモンスターはいるのであった。

ビーグラルド
体力——2100
攻撃力——120
GOLD—50
⬅街の中をうろつくのはインセクティーナとこいつだよー。

12世紀のロデラーンは迷路じゃーっ

①おばば

⬆と一っても優しいこのおばあさんは、薬草を摘んでいるのだ。ちょっと顔色が悪いけどね。

②薬屋

⬆いつの世界でもかわいい薬屋さん。体力の全快する薬をたくさん買っておけばオーケー。

③魔法使い

⬆ここにもいた、学者タイプの魔法使い。それなりの実力がないと、教えてもらえない。

④ジプシー

⬆川のそばで、馬と一緒に休んでいるジプシーたち。馬が妙におちゃらけている……。

⑤神父様

⬆温和な表情で迎えてくれる神父様。ある魔法を教えてくれるまで、通い続けよう。

さて、このあたりでゲームが行き詰まってしまっている人のために、いくつか例をあげてみよう。

まず、魔法使いも神父様も、何度通ったにも関わらず、新しい魔法を教えてくれないという場合。その原因は16世紀にある。12世紀にくるとき、いくつの魔法を覚えてきたかな？　16世紀では3人の魔法使い、そして忘れがちなのが、泉のそばにいる妖精。この4人から4つの魔法を教えてもらえる。

それから、12世紀でやるべきことをやったはずなのに、魔女の塔を目前に立ち往生という場合。これはおそらく、マンホールにいた親分の頼みをかなえてあげてないからだ。あるいは、街で得た情報にもあった、あるアイテムを手に入れてないのかも……。無視していい情報なんてひとつもないってことを忘れないでね。洞窟を見つけるには、街のはずれにあるちょっとしたしげみの中で、あっちこっちに体当たりしてみること。

最後の敵は想像以上に強い。薬をガンガン買って、突撃だー。

⬆おおっ、これがウワサの魔女の塔だ！

脱がせソフトは永遠に不滅なのだ!!

★★★★ パソコン界の発展の陰で、男どもの目標にされてきた女の子たち……。せめて今日ぐらいは彼女たちを明かるい太陽の下に導き、大きな愛で包んであげたい。それがボクらに与えられた使命なのだから……(なんのこっちゃ)。

これぞ本家 脱衣マージャン!!

いつのころからだろう？ 麻雀と野球拳が一緒になったのは。勝つと女の子が1枚ずつ服を脱いでいく、なんという理不尽で素晴らしい世界！ 死ぬまでにいちどでいいから、生身の女の子と脱衣麻雀をやってみたいものだ。

制覇

グラフィック	★★★
過激度	★

■ニチブツ

⬆パイが現われるときの全自動卓っぽい雰囲気が、なかなかかっこいい。

⬆スケボーの女の子。けっこうかわいい。

アーケード版の麻雀ゲームをたくさん発売しているニチブツのソフト。このゲームもじつはアーケードの移植作で、女の子のグラフィックもまったく同じなんだ。さすがに絵の綺麗さはピカイチなんだけど、過激さが今ひとつ……。良心的なんだけど、ものたりない。

⬆いいわよっていわれたってねえ、こまるよ。

麻雀狂時代

グラフィック	★★
過激度	★★

■マイクロネット

⬆4人打ちと2人打ちトーナメントが選択可。

⬆この女性は人妻なのだ。大人の女の色香、うーん、たまらねーぜ！

これもアーケードの移植だけど、グラフィックはかなり変わってしまった。これのいいところは、肌の見せかたが多彩で凝っているところだな。じらすのも女のテクニックとばかりに、なかなかそそらせてくれる。うまい演出だ。

⬅この娘は、この後パンティーも脱いでくれた。

今夜も朝まで パワフルまあじゃん2

■デービーソフト

グラフィック	★★★
過激度	★★★

⬆お相手は、毎度おなじみなつみちゃんなのだ。

⬆ああっ理性が吹っ飛びそうだ。もうだめだー。

やっぱ、これかな。データ集も出てるしね。合わせて女の子は延べ20人。なんとひとり当たり531.7円[税込]だ！ いまどき500円じゃ、手を握らせてもくれないんだから。ましてや握ってくれなんて言ったら、ぶちのめされちゃうぞ。ハッいかん、話がおげれつになってしまった。と、とにかくお買い得だよーん。

⬅沙織お姉さんだよー。早くいらっしゃい、という目つきがたまらない。

てーばん!! カードゲーム

麻雀に次ぐ脱がせゲームというと、やはりこのカードゲームだろう。シンプルで奥が深いからだろうね。

お嬢様くらぶ

グラフィック	★
過激度	★★

■テクポリソフト

⬆カードも女の子なのだ。4番の娘がかわいい。

⬅昼間だというのに屋外で裸になる少女。

このゲームは、大富豪を簡略化したものなのだ。同人ソフトの総本山、テクポリソフトのゲームだけにパワーは感じられる。しかし、やっていると少し空しい気分になってくるのはなぜなんだろう。もうひとつ、からっとした明かるさがあるといいのになあ。

RED LIGHTS OF AMSTERDAM

グラフィック	★★
過激度	★★★

⬆カードが、斜めに重なってるところがナイス!

➡ブラジャーがぶーらぶら……。あーつまんねー。

このソフトは日本では売っていない、海外のMSXのゲームなのだ。グラフィックが洋モノだけのことはあって、さすがにきわどい。といっても、からみや局部アップとかはないから、むこうではおとなしいほうなのかもしれないなあ。

パズルゲームもすてがたい!!

パズルというのは、どうしても画面が単調になりやすいから、Hを入れるとメリハリがついていいんだ。

小林ひとみのパズルinロンドン

グラフィック	★★
過激度	★★

■インフォマーシャル

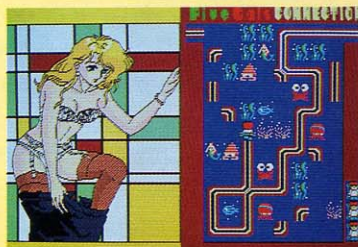
⬆崩れてしまうと、もうわけがわからなーい。

⬆彼女には何度お世話になった事やら……。

小林ひとみ、AV界のクイーンもいまや人妻。時の流れるのは速いものですねえ。AV界の移り変わりはまた特に速いからね。今のお薦めギャルは、藤森真奈ちゃんかな。ぽっちゃりしてて さーかわいいんだよねー。それからさー……(以下編集カット)。

5GALS CONNECTION

グラフィック	★
過激度	★★

■アイセルCorp.

⬆とにかくパイプをつなげちゃえばクリアー。

これのいいところは、パズルがアホみたいに簡単なことだ。時間もそれほどかからない。パズルは次の絵を出すまでのちょっとしたインターバルに過ぎないという割り切り方に好感が持てる。息抜きのHソフトで疲れたくはないものね。

⬅タイトル画面。脱がない、残念。

きわめつけ! のへんなゲーム

スターシップランデブー

■スキャップトラスト

グラフィック	★★
過激度	★★★

⬆下にある道具を使って、彼女を攻めるのだ。

⬆だいぶ脱がせたぞ。残るは1枚だけ。

セックスシミュレーターとでもいうのかな。せーかんたいを刺激して、彼女をカミングさせちゃえば勝ち(?)ってゲームなんだよね。でも、こういうのはやっぱ生身じゃないと空しいだけだと思うんだけど……。

とっておきのシューティングゲーム特集じゃ

RETRO-MSX

まだスネてるのかい？　キミも子供だな。たったひと月、休んだだけじゃないか。ほら、ちゃ～んとこうして戻って来ただろ？　だから、もう心配はいらないよ。ごらん。今日はキミのために、ステキなシューティングゲームを用意したんだ。きっとキミのキュートなお口にもピッタリ合うはずさ。さあ、遠慮なくお食べ。

チョップリフター

1985　ソニー　(MSX1)

　とっておきのシューティングゲーム特集とか書いておきながらいきなりこんな毛色の変わったものを紹介するのもなんだけど、このさい細かいことには目をつぶって突っ走ってしまおう。ゴーゴー。

　それでは、みなさんに『チョップリフター』くんを紹介しまーす。『チョップリフター』とは、軍用の輸送ヘリコプターのことである。何を運んでくれるのかな？　愛？　夢？　希望？　ゲロ？　いやいや、捕らわれの身の同志たちを運ぶのでーす。すごーい。

　そーなのである。このゲームの目的は、ムチャクチャ撃ちまくってなんでもかんでもぶっ壊していくのではなく、敵国に人質として監禁されているわが同志たちを全員助け出してあげることなのだ。おお、なんて崇高でヒューマニズムに満ちあふれたゲームなんだ、なーんて、いかにもアメリカ人が喜びそうな内容だけど、厳密にはシューティングゲームと呼べないのかもしれないですな。ハッハッハ。まあ、カタイことは言いっこなしにしましょう。いいな。

⬆戦火激しい中東の某国を舞台に、敵軍の猛攻をかわしつつ、捕らわれの身の同志たちを救出するゲームだ。

　もちろん、敵国だって大切な人質がボロボロ奪われていくのを指をくわえて見ているだけじゃーない。したがって、当然のごとくわれらがヘリコプターに向かってバコバコと攻撃してくるのだ。

　任務遂行のためなら、ジャマなヤローは片っぱしからやっつけるほうが楽だろう。でもね、真のヒューマニストだったら、敵であれ味方であれ絶対に殺しちゃーダメである。右の頬をぶたれたら、左の頬を差し出すくらい太っ腹じゃなくちゃね。

　とかなんとか言って、実際にやっているときはそんな余裕なんかぜんぜんない。敵の攻撃がモーレツに陰険で、崇高な理念のもとで人道主義を貫こうとしても敵戦闘機の突攻であっけなく打ち落とされるのがオチなのだ。

　このソフトはプレイする人の性格がモロに出そうですね。少しずつ同志を救出する人もいれば、敵味方の区別なくデタラメにミサイルを乱発する人もいるだろう。まあ、あまり任務の遂行にこだわらずに気楽にプレイすれば、このソフト独特の雰囲気が味わえていいかもしれない。

⬆浮遊機雷は、撃墜するまでしつこく追ってくる。

⬆自軍基地に到着すればもう敵は攻撃してこない。

ザクソン

1985　ポニー　(MSX1)

流れるようなスピード感と、手に汗にぎる大迫力！　そして竹を割ったような爽快感。この3つがシューティングゲームの醍醐味である。動きがトロかったり、グラフィックがへろへろだったりするようだと、あんまりやる気が起こらないものだ。とくに視覚効果はとっても大切で、それだけで第一印象がぜんぜん違ってくるのだ。

で、視覚効果を高めるための方法のひとつが疑似3D処理である。世の中には3Dのゲームには目がないんだよーん、なんていう3Dオタクさんもけっこうたくさんいらっしゃるようで、3Dのシューティングゲームもけっこうポコポコ発売されている。が、なかでもこの『ザクソン』は数少ない"ななめ3Dスクロール"ゲームなのだ。

⬆宇宙空間での戦いでは、敵機と高度を合わせるのがなかなかうまくできないのだ。

⬆シューティングゲームの定番キャラともいえるボスキャラくん。例によってカタイ。

⬅カクカクしたななめ3Dスクロールと不思議な浮遊感覚が妙に心地よく感じられる、変なノリのゲームだ。

このななめ3Dスクロールというのが意外と気持ちよかったりする。カラフルな地表に自機の黒い影が綺麗に映える。ハッキリ言ってスクロールはかなりぎこちないんだけど、一応ちゃんと立体的に見えることだし、なにぶんこの手の画面構成のシューティングゲームが少ないため、とても新鮮に感じられるから許しちゃいませう。

では、肝心のゲーム内容はどんなものなのか？　というと、まあ、こんなものかいな？　といったところでしょうか。高度計がついているところがちょっと目新しいくらいで、大筋は普通のシューティングゲームと大差ないんだよね。全体的なテンポもゆっくりとしているし、雰囲気もじつに淡々としているので、言っちゃあなんだがたいそうのどかなゲームである。環境ソフトにはいいかもしれない。

ゾルニ

1984　東芝EMI　(MSX1)

知ってる人はよーく知ってらっしゃると思うが、このゲームはゲーセンでなかなかやるじゃんな人気を誇った『エクセリオン』の続編なのである。例によってエクセリオン軍とゾルニ軍があーだこーだとかいうありがチックなストーリー設定があるが、んなこたぁどーでもよろしーのでパスね。

で、プレイしてみると一瞬、おーっと本格3Dかーっ!?　と夢を持たせてくれるが、実際に3Dなのは地表だけで中身は当時流行していた『ギャラクシアン』タイプのペラペラ平面シューティングなのだ。

➡地表の見せかけ3Dスクロールに、キワモノ風爬虫類的キャラクターと、かなりアクがつよーいソフトである。

そもそもシューティングゲームってのはコンピュータゲームの黎明期から存在するかなりの古株なのに、そのクセ進歩のペースは遅い。これほどマンネリズムが許されているジャンルもめずらしいが、さすがになにもかも同じじゃーあきてしまうってえもんだ。

そこでこのゾルニくんの場合、ありがチック路線を回避するために地表を3Dっぽくウネウネとスクロールさせている。

このウネウネが意外とよくできていたりして、見えすぎちゃって困るわ～ってほど3Dっぽい。三半規管がケイレンするほどよくいわれるフレーズだが、人間の目はたいそーいーかげんなものだ。

ただ、いくらビジュアルのほうでごまかしても、中身にこれ、というモノがないのは困りますな。もう少し、アッとかウッとか言わせるなにかがあれば、諸手を上げてオススメ！　なんですけどね。

⬆キャラクターの動きも、すんごくクセが強いのね。

⬆ボーナスステージも、あのゲームみたいですね。

キミの指命はゲームにツマリ困っている読者を救うことだ。一刻も早く悩みを解決する技を発見して送ってくれたまえ。報酬はいつものとおりだ。なお、このページは読み終わると自動的に消滅する(わけないか?)

一本! ラプラスの魔

グラフィック&ミュージックモード

⬆ゲーム中と同じでボワ〜ッと現われる。

⬆エンディングの曲も聴けちゃうぞ。

ラプラスの魔で、グラフィック&ミュージックモードを発見しました。やり方は簡単、ESCキーを押しながら立ち上げるだけで、58種類のモノクロの絵と93種類のモンスターの絵を見ることができ、17曲のBGMを聴くことができます。BGMは、FM音源とPSGの両方を聴くことができますよ。

このコマンドは買った日にユーザーディスクを作ろうと思って、SHIFTキーを押すのを間違えたため発見しました。

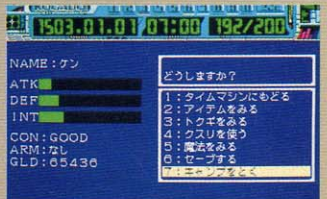
京都府　小林麻呂香

技あり 時空の花嫁

いきなりゴールドが満タンに!

時空の花嫁で、ゴールドが満タンになる裏技を見つけたので報告します。パスポートがないことが条件で、ゴールドを90G以下に減らします。その状態で門の所へ行き〝にげる〟を選ぶと牢屋に入れられてしまうので、左へ歩き牢屋のカギを買います。さあ、ステータスを見てみよう。ゴールドが満タンになっているよ。ゲームスタート直後にやるといいと思います。

富山県　米沢恵司

⬆カポエラを習ったり、門番の兵士にワイロを渡したりしてゴールドを減らそう。

⬆ステータスを見てみると、うお〜っ。65436ゴールドもあるぞ! うひょひょ。

技あり 今夜も朝までパワフルまあじゃん2 データ集

しりとりをしてみきちゃんに会おう

長〜いタイトルで有名? な今夜も朝までパワフルまあじゃん2。そのなかのうふふ♡なエキサイトまぁじゃん用データ集がTAKERUから販売されていますよね。そのデータ集のしりとりの正しい遊び方がわかったので報告します。以前の暗号〝あごめすてけぼ〟を入力するとしりとりが始まります。そこで、ごりら、ぱいなっぷる、びすけっと、つなさらだ、うなぎ、たぬき、こあら、とまと、れいぞうこ、りす、めだか、と順に入力すると最後にみきちゃんを紹介してくれます。やったぜーっ。

しりとりが面倒くさいという人は、いきなり〝みきちゃん〟と入力しても遊べるので、遊ぶことがなくてヒマな人だけ遊んでみてください。

Beppinディスクが欲しいんだけどダメかな?

三重県　三和英俊

⬇しりとりで、この夏美ちゃんに勝てばみきちゃんを紹介してくれるぞ。

⬇これが、みきちゃんだ! うふふっ。

技あり 中華大仙

各種コマンド

⬆わははは。スタート直後でもこんなに強いのは、コマンドのおかげです。ハイ。

⬆最終ステージの大ボス竜神が現われた。しかし、今の俺様の敵ではないわ～っ。

きれいなグラフィックと大きいボスキャラが魅力の中華大仙。でもなかなか難しいから一度やられちゃうとつらいものがあるよね。それでめげちゃった人も多いんじゃないかな？ そんなキミに朗報だぞ。先月号のステージクリアーコマンドに引き続き、パワーアップ、無敵、残機増加など、各種コマンドの発表なのだ!!

コマンドのやり方は下の表のとおりだ。弾のパワーアップは全部で6段階あって、1回入力するごとに1段階ずつアップするよ。法術のパワーアップは入力するごとに、四界火➡炎二宝➡炎三宝➡火竜➡分身➡乱月光➡地裂弾➡地曲弾➡地平弾➡貫地弾➡鳳仙花と変化するぞ。

奈良県 西島康司

ゲーム中にESCを押しポーズをかける。
次にSHIFTとF2を同時に押す。
そして以下のキーを押す。

- Aを押し↵……弾のパワーアップ
- Bを押し↵……法術のパワーアップ
- Cを押し↵……無敵
- Fを押し↵……残機増加
- Mを押す………その面のスタートへ戻る

有効! マスターオブモンスターズ

戦闘があっという間に終了

ファンタジーシミュレーションとして人気の高いマスターオブモンスターズ。アニメーションを使った戦闘シーンも楽しいね。でもシミュレーションゲームは時間のかかるもの。アニメーションはいいから、戦闘の結果だけを早く知りたーいという人へ、この技を贈ります。戦闘中にSHIFTキーを押すだけ。これだけであっという間に戦闘が終了します。

福岡県 三浦雄一郎

⬆さあっ、バーバリアンがA・エンジェルに戦いを挑んだぞ。勝敗はいかに!?

⬆バシバシバシバシッ!! 一瞬のうちに決着がつく。イヤ～ン、負けそう。

効果! ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称！強豪雀士編

またまたナゾのマシン語

これまた長～いタイトルで有名な、ぎゅわんぶらあ自己中心派2自称！強豪雀士編（うーん、本当に長いなぁ）にも、ナゾのマシン語がありました。方法は、カセットを差し込みSELECTキーを押しながら立ち上げます。すると、マシン語らしきものがでてきます。前作のぎゅわんぶらあ自己中心派1にもあったこのマシン語（2月号参照）、いったい何を意味しているのでしょうか？ 誰かこのナゾのマシン語を解明してください。

神奈川県 千葉 正

⬆このナゾが解った人は『技あり一本ナゾのマシン語解明しちゃったぞ！』係まで。

キミも有段者をめざせ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているぞ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、教育的指導(－1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点とれば有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。得点は記録されていくので、どんどん応募して、キミも有段者をめざしてほしい。

はがきの書き方

グラディウス2
第2スロットにQバートを差す!
ゲーム中F1でポーズをかける
① フル・パワーアップ
LARS18TH ↵ (リターン)
② ステージスキップ
NEMESIS ↵
③ 一定時間無敵
METALION ↵
と入力し、F1でポーズを解除!
●パロディウス1本ちょーだい!
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
青山太郎 03-486-1824

107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
『技あり一本』係

特集
RPGアナザー

ランド

ゲームには決まった遊び方というのはないはず。ましてや、一度クリアーしたものを再び遊ぶ場合には、前と違った方法で遊びたい。そこで今話題のRPGを集めて、いつもの徹底解析に加え、少し視点をかえた遊び方なども研究してみた。

CONTENTS

はい、おなじみロンドン小林です。この顔が出てきたら、そのゲームのちょっと変わった遊び方や、クリアーした後の2度めの遊び方などを紹介していると思ってくれー。はっはっはっ。

K.YOKOYAMA

Might and Magic

BOOK2

徹夜の友、『マイトアンドマジック』が装いも新たにその姿を現わした。待ちかねていた人も多いことだろうね。そういった人の期待と疑問に応えるため、Mマガでは『M&M2』を長期連載していくつもりなので大いに活用してほしい。今月は手始めに5つの町を紹介するぞ。

■スタークラフト
MSX2
9,800円
(2DD)

BOOK2はこう変わった!

さて、今回の『M&M』だが、前作よりもかなりパワーアップしている。あまりの違いに腰を抜かさないために、どう変わったのか説明しておこう。

まず、パーティーについて話そう。基本的に6人パーティーということは変わっていない。しかし、今回はそれにハイアリングという傭兵を雇って8人で冒険をすることができるようになった。もちろん、雇うにはいくらかの金がかかるが、危険なクロンの地で生き延びていくためには仲間は多いほうがいいに決まってる。そうそう言い忘れていたが、今回の冒険の世界の名は、クロンというのだ。マップの広さは前作とそう変わらないんだけど、イベントがぐーんと増えているし、極地に4大精霊の支配する土地があったりして、とても魅力的なものになっている。

そろそろ、冒険したくてうずうずしてきたと思うけど、あせっちゃだめ。今回はキャラクター作りの段階からおろそかにはできないぞ。というのも、『ブック2』では特定の種族しか入れない場所とか、特定の職業のメンバーにしか挑戦できないクエストが、たくさんあるからなのだ。だから、キャラクターはよーく考えて作るようにしよう。あ、それから、今度は盗賊がかなり重要だから、必ずパーティーに加えておいてね。

あと大きく変わったのは、やはりスケールの違いだろう。敵やアイテムの数が増えたこともそうなんだけど、もっと凄いのは数値だ。戦闘で、敵モンスターが300匹ぐらい出ることもあるし、敵1匹の経験値が2千万もあるものもいる。とにかく前作では考えられないほど、凄まじくなってしまったんだ。

新しく登場するキャラクター

ニンジャ

ついにこのゲームにも忍者が登場した。戦闘能力は盗賊以下と、思ったほど強くないけど、盗賊の技能も持っているからまあ許そう。あと特殊技能として、“暗殺”という必殺技を持っている。1回目の攻撃だけ、大ダメージを与えることができるのだ。それから、武器も東洋風のものが登場したぞ。

バーバリアン

訳すと野蛮人だけど、イメージはシュワルツェネッガーのコナンのようなものを思い浮かべてもらえばよろしい。魔法も使えず、特殊技能もないかわりに戦闘能力はもっとも高い。肉体労働タイプのキャラクターだ。ヒットポイントも高いから、ゲームの序盤ではかなり頼りになるんじゃないかな。

頼もしい味方だ、ハイアリング

⬆ねえ、きみきみ。僕たちと一緒に戦ってみない?

さっきも言ったようにこのゲームでは、ハイアリングを雇って仲間にすることができる。しかし、ゲームが始まったばかりのときは雇えるハイアリングはひとりもいない。ハイアリングはいろんなところでキミが来るのを待っている。仲間にするためには、彼らを見つけて話をしなくてはいけない。このハイアリング探しもまたひとつのクエストなのだ。合計24人のハイアリング、全員を見つけることができるかな?

魔法の数もぐーんと増えたぞ!!

⬆ここが、魔法屋さん。お金を払って魔法を覚えよう。

⬆戦闘に勝って、新しい魔法を覚えることもある。

『ブック2』では僧侶、魔法使いとも9レベル48種類ずつの魔法が使える。そのうち、レベルアップとともに自然に覚える魔法は、あわせて41種類。残りは、自分の手で集めるしかないのよ。このうち、35種類は町の魔法屋と寺院で売っているから、お金さえ出せばすぐ手に入る。ところがぎっちょん(死語)、後の20種類はそう簡単には手に入らないぞ。マップのどこかに隠されているのを、見つけないといけないんだ。

ミドルゲート・冒険はこの町から始まる

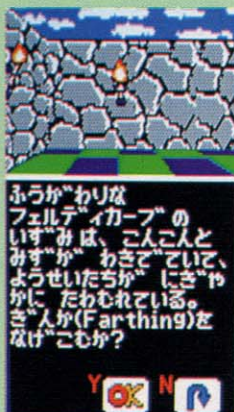
AREA C2

クロンの世界のほぼ中心、エリアC2に位置するミドルゲート。気候も温暖で、強敵も現われない平和な土地である。

このエリアには洞窟がふたつあるが、片方はゲーム終了直前でないと入れないので最初は無視するべきだろう。逆に言えば、ここに入れるようになればゲームは終わりに近いということだ。しかしそれはまだずいぶん先の話である。

さてここでは、3つの呪文が手に入る。どれも便利なものなので、早めに見つけるようにしよう。

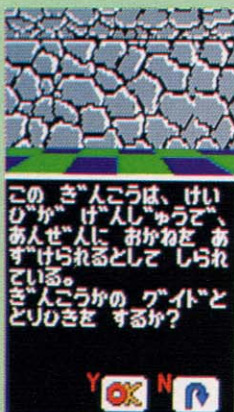
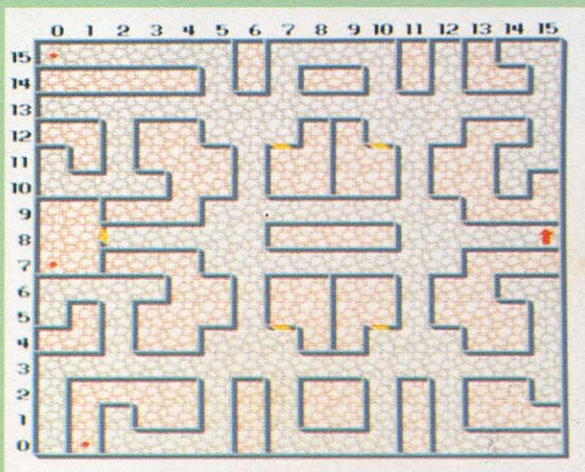
守護者ペガサス

☗彼の助けを得るには、彼の名前を知らなくてはいけない。そのためにはリンギストのセカンドスキルが必要になる。

冒険はここからスタートする。冒険を始めたばかりのパーティーは、あまりにも弱いからレベルが上がるまでは町から出ないほうがいいだろう。

この町にはほかにはない変わった施設がたくさんある。物価も安いから、冒険の拠点とするには最適だ。また、この町で身に付けられるセカンドスキルは、絶対に必要なものばかりなので、早めに習いに行こう。あ、そうそうそのスキルなんだけど、パスファインダーっていうのがあるでしょ。これは、盗賊と戦士に覚えさせるといいよ。先輩の助言ね。

さて、地下にはクエストの達成目的となるものがふたつある。少しレベルが上がったら、挑戦してみてはいかがかな?

フェデルカーブの泉

☗銀貨を投げ込むと、ある重要なアイテムが手に入る。さて銀貨はどこにあるんだろう?

銀行もあるぞ!

☗この銀行をうまく使うと、ハイアリングの給料をただにできるらしいんだけどなあ。

最初のクエストだ

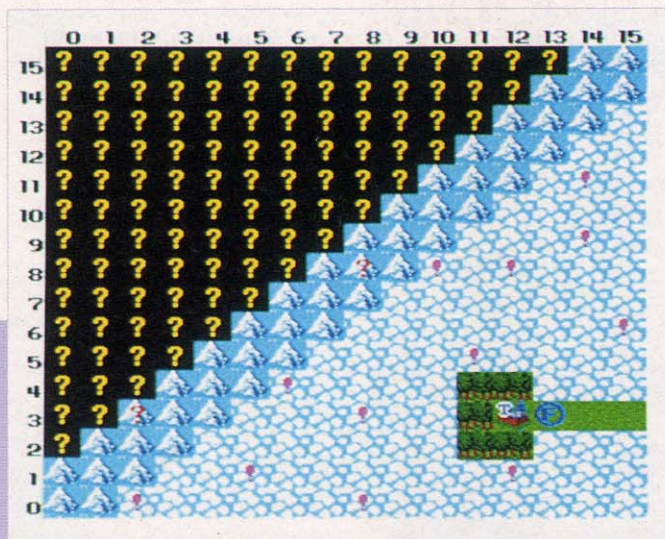
☗このクエストを終了したら、それまでは追い出されて入れなかった家に行ってみよう。

ツンドラ・雪と氷におおわれた極寒の町

AREA A1

クロンの北西、空気のエレメンタルプレーンの近くにある町だ。町の周りに広がる広大な氷原は普通に歩くだけでもダメージを受ける。そのうえなだれや吹雪などの罠だらけだから、パーティーが弱いうちは足を踏み入れるのはやめておいたほうが賢明だろう。やむをえず、ここを冒険するときにはナビゲーターのスキルとかなりの覚悟、を忘れないようにしよう。

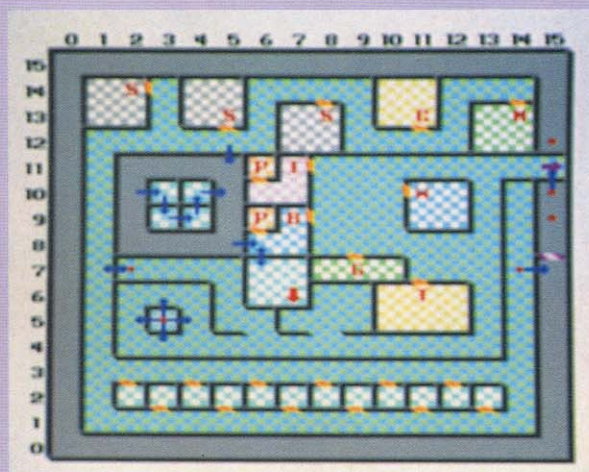
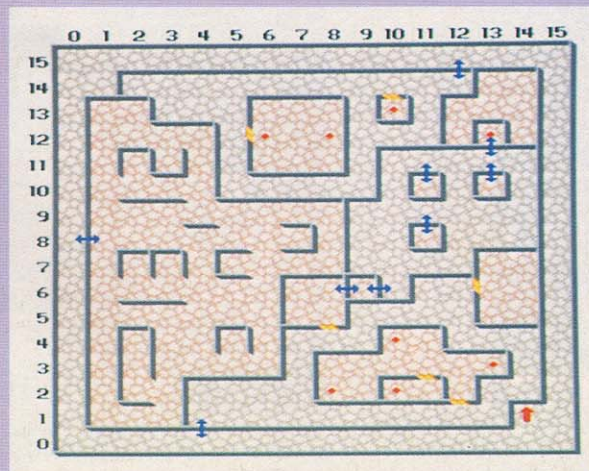
エレメンタルプレーンに入るのもそう急ぐ必要はない、最後のほうで重要になる場所なのだから。

自然のワナに注意!!

⬆吹雪やなだれは、必ず起こるわけではないのだが、出くわすとダメージを受けたうえどこかにテレポートさせられてしまう。

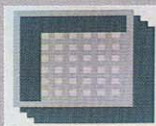
この町は、構造がちょっとややこしい。寺院のある方に行きたいときはかなり遠回りしなくてはいけないので、けっこう不便な町だと思う。

この町はなんといっても、外周のダークゾーンが怪しい。何か邪悪なものが潜んでいそうでしょ。ま、実際そうなんだけどさ。でもあせっちゃいけない、このダークゾーンというのがくせものなんだ。何も見えないだけじゃなくて、魔法がまったく使えないんだ。敵もむちゃくちゃ強いしね。ここにあるアイテムはとてもいいものだけに、苦労も大きいんだ。

そして地下にも、おもしろいしかけがたくさんある。アイテムもたくさん手に入るので調べてみてくれ。

ダークゾーンの奥には?

⬆ツンドラの外周を取り囲む暗黒地帯。ここにはある強力なモンスターが潜んでいる。

MAPの記号について(町のMAP)

チェックポイント

このマークの場所にはなんらかのメッセージが出る。調べてみてくれ。

ダークゾーン

暗黒地帯で何も見えない。ここでは一歩歩くたびに明かりを1単位消費。

■紫色の矢印 ……町の出口

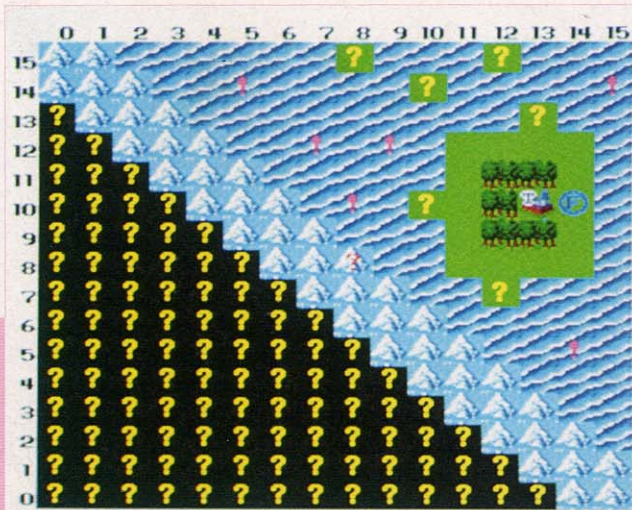
■赤色の矢印 ……地下への階段

I……宿屋
C……寺院
W……武器屋
B……酒場
K……鍵屋
T……トレーニング場
P……ポータル
G……マジックギルド
M……魔法屋
S……セカンドスキル

アトランティウム・クロン海の南西に浮かぶ島にある

AREA A4

アトランティウムはクロン海の南西に位置している。そのすぐ近くにあるのが、水のエレメンタルプレーンだ。この町は四方を海に囲まれているので、島からどこかに行くためには水上歩行の呪文が必要になる。海上は、津波や竜巻など危険が多い。注意して渡るようにしてくれ。

この島には泉が3つあるのだが、よい効果をもたらすものはひとつしかないので、当たり以外のものは決して飲まないように。全員根絶なんてのもあるからね。

超人の泉だ!

●この泉の水を飲むと、一時的ではあるがすべての特性値が100になるのだ。強敵と戦うときに活用すると、とても便利だぞ。

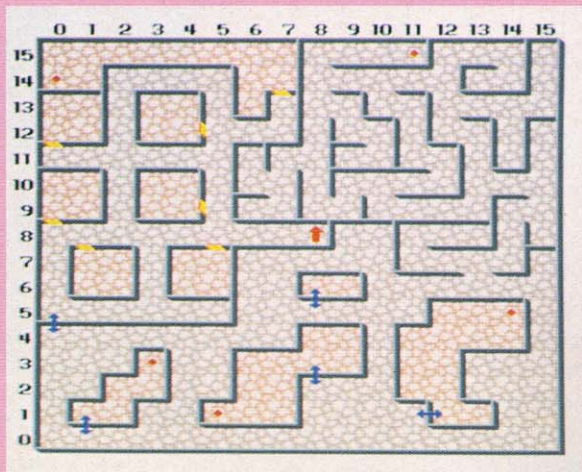
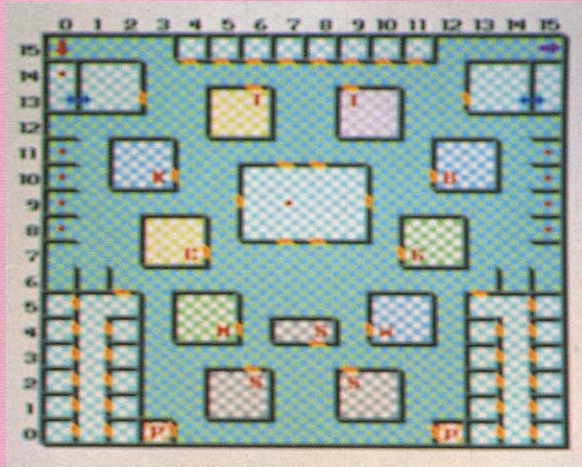
「ジ゛ョウスターかいど゛うには、Dread Knight が いる。
さしは゛ かれを まかさなければ゛ ならない。
おおくのものが゛、だ゛れも しょうりを てにしていない。」

重要メッセージだぞ

●このメッセージは、各職業のプラスクエストの内容のヒントなんだ。メモしておこう。

町と町をつなぐ交通機関、ポータルを利用して移動すると、最後に来る町がこのアトランティウムだ。左右対称に区画整理された町並みが美しい。が、そのため道に迷いやすい町でもある。

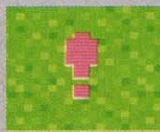
この町の東西にある8つのメッセージは、ゲームの終了にかかわる大切なクエストのヒントだから、よーく頭にたたき込んでおこう。

町の北西に位置する監獄の中には、ふたりのハイアリングが捕らわれている。助けるためには多少の苦労は必要だけど、見捨てておくわけにもいかないしねえ。

MAPの記号について(アウト・ドアMAP)

モンスター
ここに行くと、必ず敵が出現する。モンスターの巣。

タウン
この位置に来ると、町の中のマップに切り替わる。

チェックポイント
ここにはなんらかのメッセージが出る。要チェック。

フライ着地点
フライの呪文を使って移動するとここに降りる。

危険地帯
ここではなんらかのダメージを受ける。さけて通ろう。

バルカニア・四方を火山に囲まれた町だ!!

AREA E1

火のエレメンタルプレーンに近いだけあって、この付近一帯は火山地帯になっている。そのため、熔岩や噴火といった危険が多いが、悪いことばかりというわけでもない。火山といえばつきものなのは温泉。ここにももちろんあるんだ。しかもそんじょそこらの温泉とはわけがちがう、スーパーメディカリックな温泉なのだ。ここのお湯につかれば、どんな病もたちどころに治る。根絶したキャラクターさえ元気になってしまうから驚きだ。なにかあったらここに来よう。

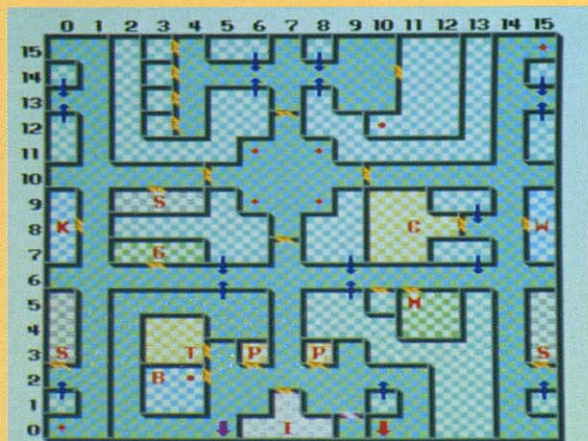
治癒の温泉

⬆死亡以外の状態なら、どんな傷でもあっという間に治る。とにかく便利だ。もうひとつの温泉とまちがえないようにね。

精霊のメッセージ

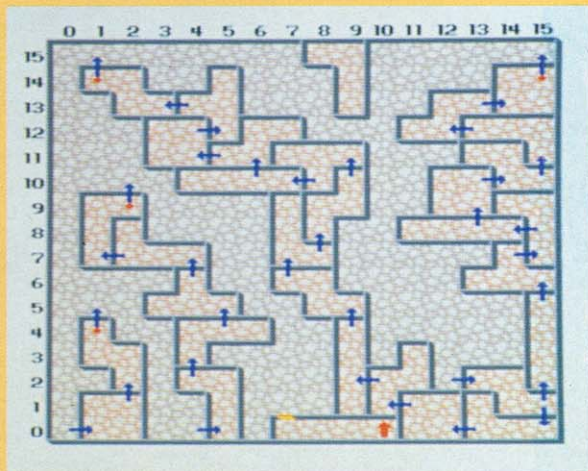
⬆ここには、4つのエレメンタルフレーンに関する重大なヒントが書き記されているのだ。

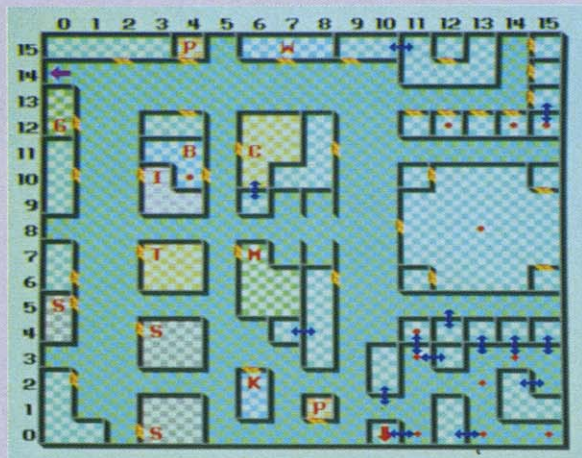
酒場で食事すると?

⬆酒場で料理を食べておくと、後々に、いろんなことが起こる。全種類食べておくといい。

この町には、いたるところに入り口のない空間がある。じつに怪しそうなんだけど、入ってみるとなんにもない。まったく肩すかしな感じだ。

ところで、この町は地上より地下のほうがおもしろい。マップを見てもらいたい、なにか気づいたことはないかな? そう、これはまさしく「テトリス」なのだ。海外でも人気があるっていうことは知っていたけど、それがこのゲームにこんな形で使われるとは……。あ、それから、ここの地下は罠だらけだから、入るときにはラビテートの呪文をかけておいてね。

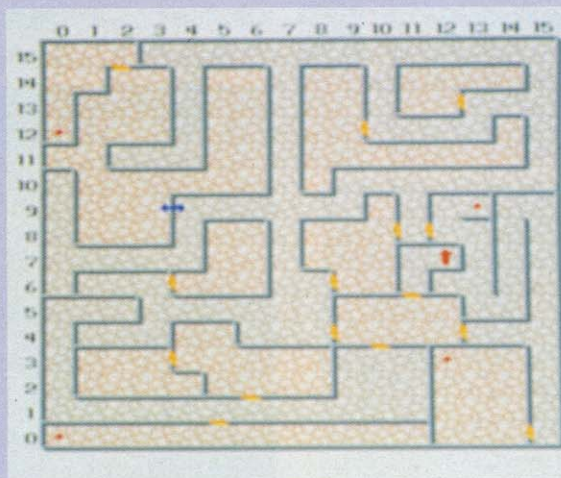
巨人の歌を聞く

⬆この巨人の歌を聞いただけで耐久力が上がる。よっぽどへたな歌だったんだろうなあ。

サンドソバー・砂漠の南にある危険な町

AREA E4

デゾレーション砂漠、危険な平原の真南に位置する町、サンドソバー。しかし、町の周りはそう危険なこともない。並木道があったりして、とても穏やかだ。

この町の片隅には、スラム街がある。貧しさですさんでしまった人たちの溜まり場で、歩いていると、いきなり後ろから襲われたりするので気をつけるようにしよう。

ほかにも、この町の中には魔法しか効かない敵やレベルの高い敵もいて、わりと住みにくい町である。それから、ここの酒場である料理を食べていると、町から一歩足を踏み出したとたんにかなり強い敵の攻撃を受けるので、じゅーぶん注意するように。

地下にはエリアC1で必要になる、あるアイテムが手に入る。こっちを先に調べるようにしよう。

スラム街

⬆アメリカなどにはよくあるスラム。とても危険な場所だ。できればあまり入りたくない。

最高のアイテムを集めるのだ!

このゲームでは、敵を倒したときにランダムでアイテムが手に入る仕組みになっている。つまり、いい武器を手に入れるには、ひたすら戦闘を繰り返すしかないわけだ。ただ、いいものを手に入れるには、強い敵と戦ったほうがいいみたいですけどね。

では、このゲームに登場する全254種のアイテムのうちで、これだけはどうしても欲しい！　というものを紹介していこう。

まず、片手持ちの武器。最強なのはフォトンブレードで、ノーマルでも敵に与えるダメージは1回につき最大25ポイント。ほか、サンダーソードやエナジーブレードなんかも欲しいところだ。

両手持ちの武器ではダントツで、タイタンズパイクが強い。ダメージはなんと40ポイントもあるのだ。あとは、ダークトライデントやムーンハルバードもなかなかの威力がある。

弓矢はエンシェントボウが最高で、ダメージは35ポイントだ。最後に防具は、名前の初めにゴールドが“G”が付いているものがもっとも優れている。はやく、全部手に入れたいなあ。

ニカデモスの怒り

ファンタジーIII

『ウィザードリィ』、『ウルティマ』に並ぶ、RPGの代名詞ともいうべきファンタジーだが、ついにこのシリーズも『ファンタジーIII』で完結することになる。最終目標であるニカデモスと相対するときが、とうとうやってきたのだ。さ、最後の旅に出かけましょうか。

■ボーステック
MSX2
9,800円[税別]
(2DD)

豊饒なるファンタジーの世界

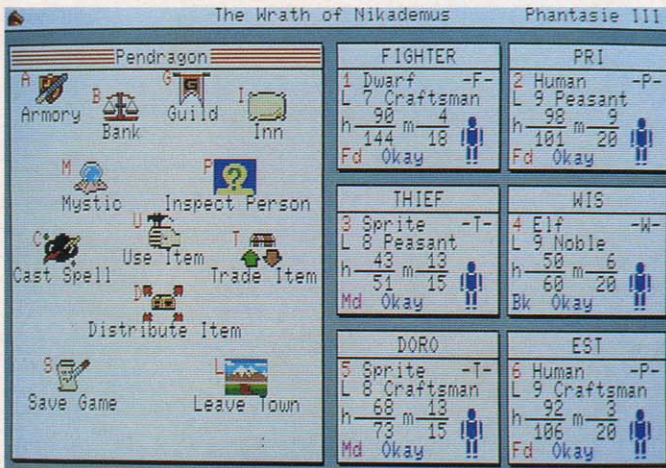
旅に出かける前に、まずファンタジーの世界についての知識を深めておこう。一番の特徴は、なんといってもその世界の構成だろう。単に、地上と地下に分かれているだけでなく、マテリアル・プレーン、アストラル・プレーン、ネザーワールドといったさまざまな世界が並行して存在している。ゲームはマテリアル・プレーンより始まるが、このほか8つの世界を歩き回らないと目的を達成できないようになっている。どんな世界があるのかは、実際にゲームをやってみて確かめてほしい。ちなみに、スクロール7に詳しい構成が書かれているから探してみてね。

まず、RPGには必ずあるキャラクターメイキングから始めよう。ファンタジーIII(以下III)では、前作に比べてはるかに泳ぐ機会が多くなっている。SWIMのパラメータに気をつけながら作ると、あとで助かるかもよ。それにピクシーとかトロールといった種族は、いままでランダムにしか出てこなかったけど、IIIからはちゃんと選べるようになっている。だからこういった珍しい種族でパーティーを作ってみるのもいいかもしれない。ちょっと、お金に不自由しそうだけどね。だって、普通は人間に嫌われている生物だから、物を買ったりレベルアップするときとかに、とんでもない金額をふっかけられるんだ。

それから、ファンタジーではスクロールを集めることも大事な目的のひとつだ。全部集めると膨大な量になるから、スクロールを持たせるための専用のキャラクターも作っておくといいかもしれない。わけのわからないアイテムとか、まだ持つことのできない武器なんかもいっしょに持たせておくと、あとでひっぱり出してこられるし。

パーティーのメンバーがそろったら、すこし町のまわりを歩いてみよう。すぐそばにダンジョンがあるけど、まだまだ入るのは早い。レベルを2つぐらい上げてからのほうが、安心できるってもんだ。

ここで、有利な戦いかたについて話しておこう。IIIでは戦闘方法が大幅に変更されている。今まで横から見た視点だったのが上からの視点に変わっているし、味方の隊列も戦闘中に自由に変えられるようになっている。だから、よく狙われるキャラクターとかは後ろに下げて回避しやすくしてあげればいいし、逆に攻撃力の高いキャラクターは前に出して命中率を上げてやるとか、もう、いろいろできるのだ。ぜんぜん違うからやってみてちょーだい。

⬆中世風の町並みが続く平和な光景。最初に訪れる町、ペンドラゴンだろうか。

⬆町の中にはさまざまな施設が用意されている。アイコン表示されて、見やすいよね。

⬆戦闘シーンではこのように表示される。

⬆これは布団じゃないぞ。マクラなのだ。

スカンドール島から旅が始まる

最初の町ペンドラゴンは、スカンドール島の中央に位置している。じつは、マテリアル・プレーンにはスカンドール島しか存在しない。あんまり広くはないのだ。でも、さっき言ったようにこのほかに8つも世界があるから、実際にはとんでもなく広いことになる。だからそのつもりで、のんびりやってゆこう。さきは長いのだ。

⬆エルフと盗賊スフライトの雄姿だ。

最初に訪れるダンジョンは〝ペンドラゴンの記録保管所〟と呼ばれるところだ。レベル3になったら入ってみよう。中にいる敵はこれでも強いぐらいだから、入ってすぐ右にあるゴミ捨て場でしばらく修行をしておく。パーティーが全滅しちゃったら、もともこもないからね。ほんとに、用心するにこしたことはないぞ。

さて、奥にはフィルモンという賢者がいる。彼に会って話を聞いてみよう。これから先、何度もここを訪れることになるから、道もしっかり頭にたたき込んでおくべし。フィルモンは、パーティーにとって道しるべともいえる、えらーいお方なのだ。

フィルモンは訪れたパーティーに歓迎の言葉を述べ、最初の目的を告げる。「巨人の宮殿に捕らえられているキルモアを捜し出せ」と。なんか大変そうだけど一応メモしておいて、ひとまず別れの挨拶をする。さあ、いよいよ始まったか、てな感じなのだ。

それから、記録保管所というぐらいだからスクロールがたくさんある。残さず取っておこう。取ったら、ちゃんと目を通しておく。役に立つことが、いっぱい書いてあるからね。あ、武器もあるから、それも忘れずに。

⬆町にもどってアイテムを山分けするぞ。

⬆盗賊の能力が低いと、こんな痛い目に遭う。レベルアップのときに気をつけようね。

ペンドラゴンの記録保管所

⬆やっとフィルモンに会うことができた。

⬆なにやら怪しげな祭壇の前に立つ。

すり抜けられる壁に注・意・!

大切なものは必ず、見つからないように隠されるもの。すり抜けられる壁に注意しよう。

英雄キルモアと悲しみの対面

フィルモンの言っていた巨人の宮殿は、スカンドール島の南の端にある。さっそく入って奥へ進んでいくと、そこにはワナが仕掛けられていて、パーティーはいきなり独房に飛ばされてしまう。どこかに脱出できるところがあるはず、と壁を探してみれば、案の定、抜け壁があった。通路にはほかにも独房が並んでいたが、ドアは動かない。それに、不気味な怪物の呻き声が聞こえてくる。

どうしたものかと、歩き回ってみると壁に複数のボタンを見つけた。じつは、これが独房のドアを開けるスイッチなんだけど、あせって押してもだめ。ここは3番と4番を押してみる。すると2頭のジャイアントビーストが現われて、あっさり相打ちして倒れてしまう。もう大丈夫。呻き声も聞こえてこない。それではと、ほかのボタンを押して、独房を調べてみた。するとそこには、ドワーフの英雄キルモアが、見るも無残な姿で飢え死にしていた。傍らにあった遺書を受け取り、独房をあとにする。

ここは敵が強いので外に出ることだけ考えよう。探索はしばらく後回しにしたほうがいい。

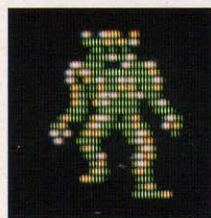
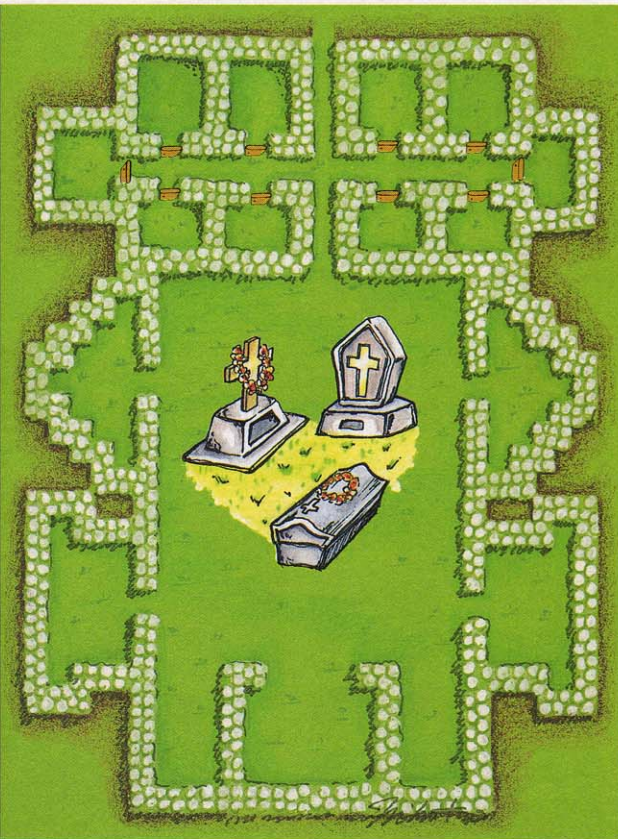
⬆牢屋の奥にある、けったいなボタン。

巨人の宮殿

ドワーフの霊園

キルモアの葬儀とニカデモス

キルモアの死をフィルモンに告げると、彼はすでにこのことを知っていて、ドワーフの霊園で行なわれる葬儀に参列しろと言う。パーティーはスカンドールの西にあるドワーフの霊園へ向かった。そこにはさまざまな種族の人々が参列し、さきほど会ったフィルモンはもちろん、ジェルノアのウッド卿(ファンタジーⅠで登場する)の姿も見えた。葬儀はしめやかに進んでゆくかに見えた……。

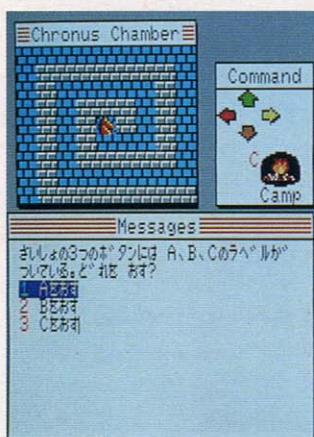
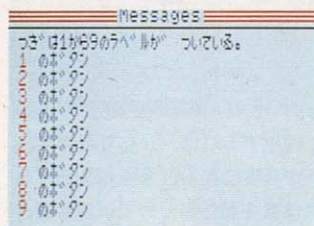
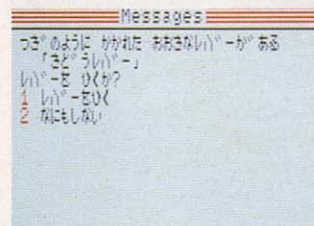
と、そのとき、ローブをまとった黒い影が現われる。耳慣れぬ呪文を唱えるやいなや、たくさんの参列者が黒焦げになってしまう。何者かと仰ぎ見ると、それはだれあろう、ニカデモス本人だったのだ。彼はパーティーに、おのれの力の強大さを示し、まがまがしい笑い声を響かせながら姿をくらます。床に横たわる黒焦げの死体。どうやらフィルモンは無事だったようで、パーティーが話しかけると彼は怒りをあらわにしながら、「クロノスに会うのだ。いまなら、きっと会ってくれるだろう」と言う。パーティーは了解の意を示し、霊園をあとにした。ああ、なんとドラマチック!

そして光のプレーンへ……

クロノスの屋敷は東の離れ小島に立っている。フィルモンは「クロノスがおまえたちを光のプレーンへ導くだろう」とも言っていた。屋敷の中に入るとすぐ、大きな部屋があり、お目当てのクロノスが座っている。傍らにはドラゴンが眠そうにしている。話しかけるとなにやら、わけの分からないことをしゃべり始める。物質エネルギー転送、時空の削除、座標をセット……。どうやら光のプレーンへの行きかたらしい。話し終えるとすぐに、彼は昼寝を始めた。肩すかしをくらったような、へんに腑におちない気分で、ほかの部屋の探索に向かうパーティー。

屋敷の中で得られる、いくつかの情報をまとめて考えてみると、曜日によってできることが違うらしい。月曜日が時空削除、火曜日が物質エネルギー転送、そして水曜日が光のプレーン。そして別の部屋には、曜日ごとに意味の分からない記号が書かれてある。この記号が重要になるので、ちゃんとメモしておこう。

じつをいうと、光のプレーンにある光の城に入るためには、光の鍵というものが必要になる。この鍵も屋敷の中にあるから探してみよう。ちょっとわかりにくい小さな部屋の中にあって、もちろん抜け壁の向こう側だ。

ここまでくれば、あとは光のプレーンへ向かってまっしぐらだ。まず屋敷の左上にある渦巻き状の通路に行って、しかるべきボタンを押す。次に右上の通路に行く。そして外に出るとそこは、不思議な光につつまれた光のプレーンだ！

今回はここまでしか紹介できないけれど、旅はまだまだ半ば、といったところ。先は長いのだ。前作に比べて、シナリオがぐーんとドラマチックになっているし、操作性も格段に良くなっている。見逃せないRPGだぞ。

きっとナニカアルゾ、の渦巻き通路。

南蛮の、いや何番のボタンでしょうか。

ここまで来るのが、も～うタイヘン。

連綿と続くファンタジーの壮大な世界！

不思議な光景。Mr.マリックみたいね。

スケールの大きい、壮大な世界観を持つファンタジー。特にこのⅢでは、シナリオが日本人向きの情緒あふれる仕上がりになっている。キャラクターを育てる楽しみのほかに、ストーリーを追っていく楽しさも加わって、ますますおもしろくなったわけだ。

しかし一度やり終え、また最初から始めてみて気づいたんだけれど、巨人の宮殿ってあったでしょ？あそこでは、いきなり最初に牢屋に閉じ込められちゃうよね。あそこでキルモアに会わずに外に出ちゃうと、キルモアの葬儀は知らないあいだに行なわれて、フィルモンに会っても、すぐ、クロノスに会えと言われてしまうのだ。もう一度牢屋に行ってみても、キルモアの死体はすでに片付けられているし、これは一種のマルチ・ストーリーといえるんだろうか。

でも２回目というのは、なかなか違った感じで、感慨深いものがある。気に入ったRPGがあったらまた、最初からやってみては？

こんどは闇の城か？ 旅はまた続く。

ラプラスの魔

今も流行っているスプラッター。ヌメヌメ、グチョグチョもいいけど、この『ラプラスの魔』のように幽霊屋敷を舞台とする正統派ホラーも魅力的。このホラーにRPG風の味つけをして、なかなかよい仕上がりになっているぞ。赤まる、二重まるのオススメ品だ。

■ハミングバードソフト
MSX2
7,800円［税別］
（2DD）

息もつかせぬ恐怖の連続

ほかのロールプレイングとは一線を画した、ゴシックホラーロールプレイング、『ラプラスの魔』。一味違った、特上の恐怖が体験できるし、とにもかくにもイベントが多くて、一歩、歩くごとに何かに出会ってしまう。あらためて、無事に一歩踏み出せるありがたさを感じてしまったぞ。

このゲームの舞台となるのは、1920年代のアメリカ。マサチューセッツ州のとある小さな町には、幽霊屋敷とよばれている、古い荒れ果てた屋敷があった。次々と奇妙なことが起こるため、だれひとりとして近づきたがらなかったこの幽霊屋敷。いまここに乗り込もうとしているのだ。

まず、ロールプレイングの基本であるキャラクターメイキングから始めよう。パラメータに気をつけながら、何度も繰り返して優秀なキャラクターをつくっておこう。そしてメンツがそろったら、必要なアイテムを必ず買い揃えておくこと！　医療箱、護符は10個入りのもの、ショットガンと弾は武器をうまく使いこなせる探偵に持たせておく。金儲けしたいのなら、カメラとフィルムを忘れずにもってゆこう。準備が整ったら、いよいよ幽霊屋敷へむかうのだ。

ここでスキルについてひとこと。日本語に訳せば、技術、という意味で、たとえば武器スキルなら、銃を扱う技術のことを指すわけで、当然、この数値が高ければ高いほどいい。それに幽霊屋敷をくまなく探検するには、かなり高いスキルが必要になる。スキルを上げるにはお金が必要なので、一生懸命お金をためて、捜索スキル、手当てスキル、戦闘スキルを重点的にすこしずつ上げてゆこう。

⬆町に帰ってくると、やっぱりほっとするよね。音楽ものんびりしてて、いいカンジ。

キャラクターメイキングはしっかりと！

ラプラスの魔のキャラクターメイキングはちょっと変わっている。名前をつけ生年月日を入力すると、15歳前後のキャラクターが出来上がる。じつは、ここから成長させて、30歳になってからでも、パーティーに入れられるようになっているのだ。当然、スキルをその間に覚えている人とか、しこたま金をためこんでいる人だっている。しかし能力が成長するのは若いうちだけ。早めに仲間に入れてやろう。50を過ぎるとぽっくりいっちゃうこともあるからね。

全体的に歳をとっているほど金をたくさん持っている。だから老人を作って、金をもらって、すぐ消す。これを繰り返すとあっというまに金持ちになれるのだ。このゲームはなにかと金が必要だから、ちょっとズルしてもいいかな？

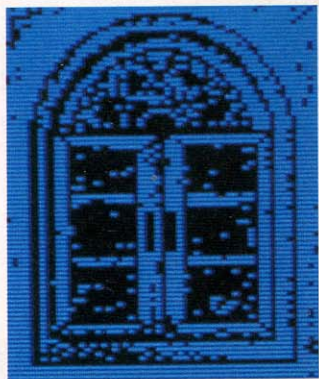
⬆全部で15人、登録することができるよ。

⬆知覚力がまあまあイイセンいってるか。

⬆スキルがないけど、一応登録しておく。

☗ただの占い婆さんじゃないのだ。レベルアップやスキルの修得の時に世話になるぞ。

謎と恐怖に満ちた幽霊屋敷へ

おそるおそる幽霊屋敷に足を踏み入れたとたん、後ろで入り口のドアが閉まる。ふりかえって押してみたがピクリともしない。もう、最初からこんな感じで、何が起こるのかまったく予測できない恐怖の館なのだ。屋敷から出る方法を見つけるだけでも一苦労。でも、まだ入ったばかりなんだから、出ることばかり考えずに、屋敷の仕掛けを楽しもうじゃないの。そんなカル〜イ感じでゲームするのが一番正しいのだ。

ふらふらと歩き回ってみる。イス、ダンロ、ピアノ、ベッドと部屋の中にはたくさんのものがあることがわかるだろう。捜索スキルを使って片っ端から調べていこう。何事も好奇心が大切。だから敵もやっつけてばかりいないで、どんどん話しかける。経験値かせぎは二の次だぞ。

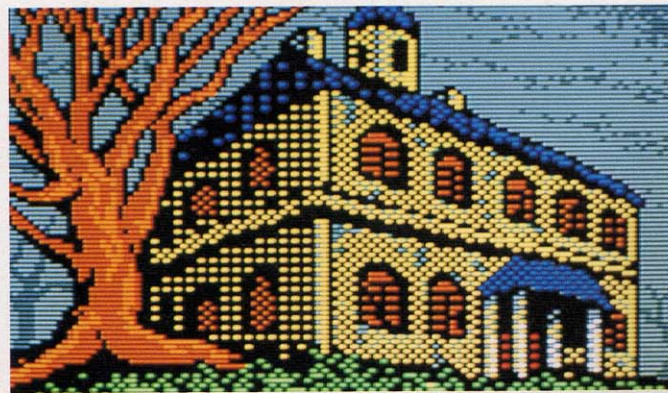
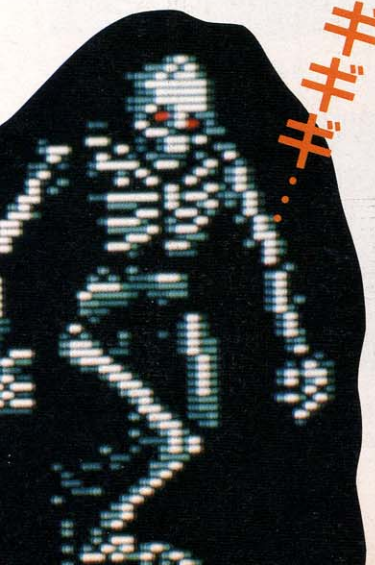
この幽霊屋敷には地上3階、そして地下室がある。地下は強い敵がわんさか出てくるのであとまわしにして、地上部分を捜索しよう。机、本棚は特に重要。同じ場所を何度も、しつこいぐらい探す。亡霊が現われたら、すかさず話しかけ、窓も例外なしに調べてみる。こんな風に、貪欲に情報を集めてゆけば、きっと謎を解き明かす鍵がみつかるだろう。鍵といえば、〝鉄の鍵〟が1階でみつかるから、忘れずに取っておこう。1階を調べ終わったら迷わず2階へ!

☗開かない窓。でもよく調べてみると…

ギギギ…

☗このピアノが一番怖かったのよね。

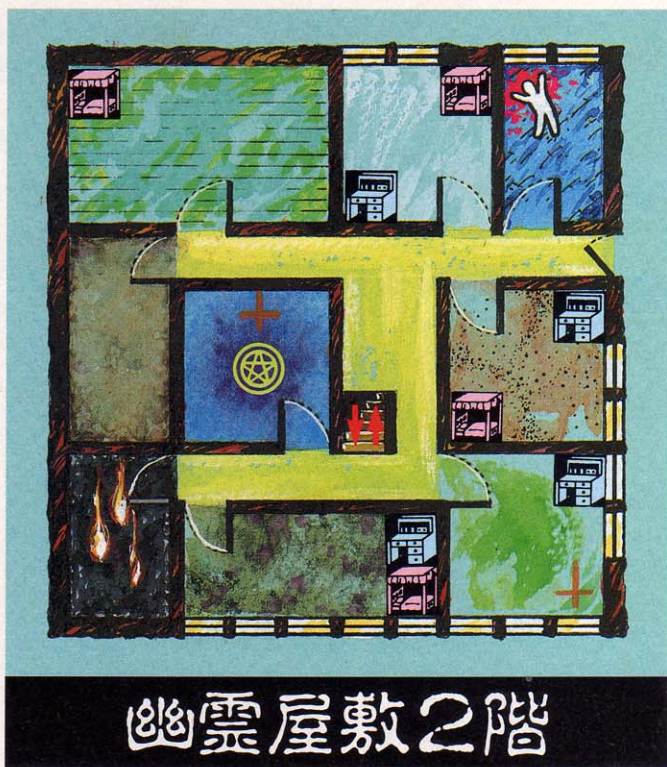
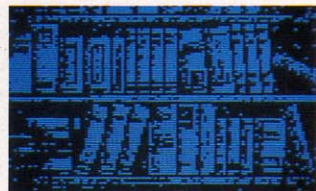
☗謎めいた女性の肖像画。この屋敷の女主人なんだろうか。そばによって調べてみると、いきなり絵がしゃべりだすぞ!

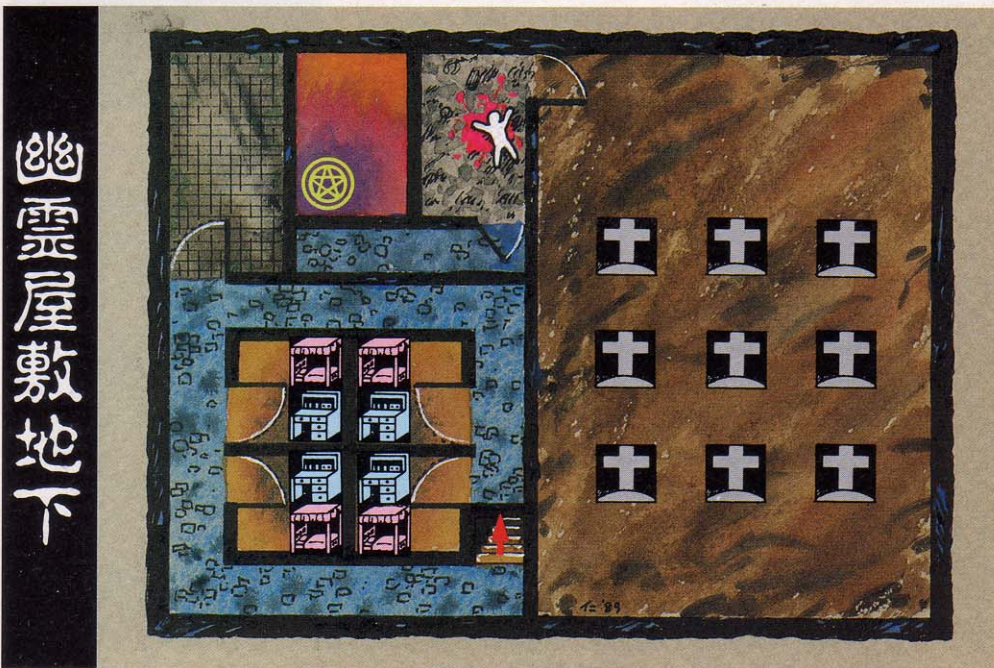
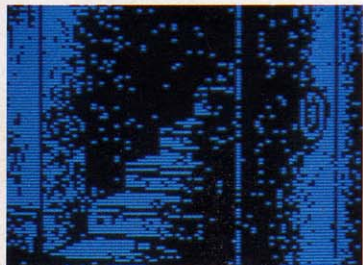
☗アイテムの鑑定などをしてくれる人だ。

☗これが幽霊屋敷なのだ。別名ウェザートップの館。そんなに広くないから安心してね。

⬆戦っているうちに、どんどん増えてゆく人形。ウスキミワルイったらありゃしない。

2階を歩き回って気づいたと思うけど、鉄の鍵でも開かない部屋がある。この部屋は、〝めのうの鍵〟じゃないと開かないのだ。そして、そのめのうの鍵は地下室に行かないと手に入らない。だからひとまずその部屋はあきらめて、3階に上がってみよう。で、3階には何があるのか？　ずばり、この屋敷から出る方法と、ふか〜い関係があるのだ。もうわかったよね。これでやっと外に出られた！　苦労して敵からぶんどったアイテムなど、屋敷で手に入れたものは、町に帰って図書館で調べてもらうと使い方がわかるぞ。

幽霊屋敷2階

⬆だれかがベッドに寝ているようだ…

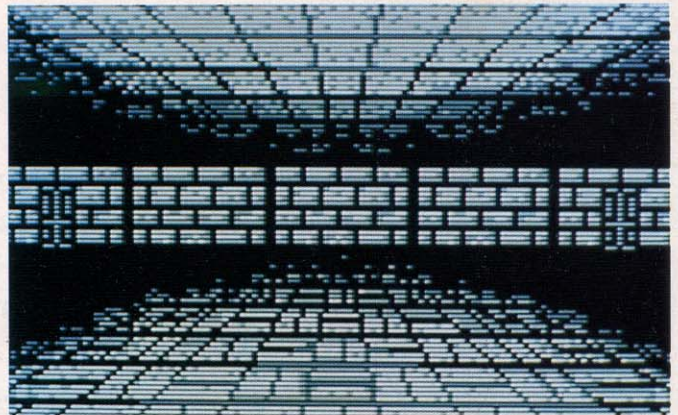
いよいよ地下室へ行く時がきた。おめあてのめのうの鍵は墓の下に眠っているけど、シャベルがないと掘り返せないのだ。そしてシャベルは、例のごとく強い敵が持っている。物理的攻撃、精神的攻撃両方を駆使して、全力で倒そう。そしてめでたく鍵を手に入れたらいそいそと2階へ上がるべし。

すると亡霊に出くわすのだ。むろん話しかけよう。彼(彼女？)の口から意外な事実が明らかになり、ストーリーはここで急変してラプラス城に舞台が移るぞ。

⬆本棚には気味の悪い本が並んでいる。

幽霊屋敷地下

⬆植物がおいしげっているベッド。しかし、よく見てみると何者かが横たわっているよう。そっとしておくべきなのだろうか。判断がにぶる。

⬆地下に通じている隠し階段。そう簡単には見つからないところにあるんだ。でも、このさきにはあっと驚くものが待ち受けているからね。

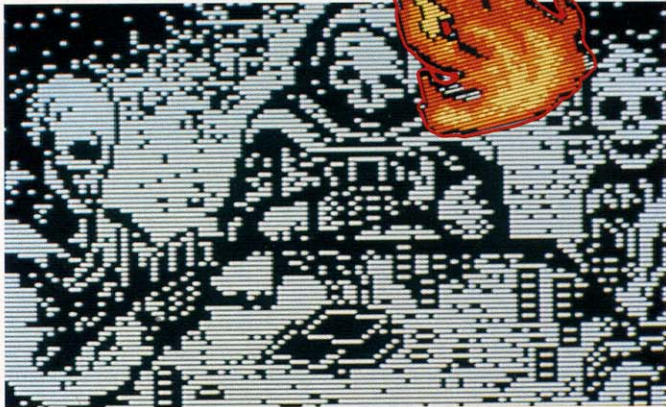
舞台はラプラス城にかわる

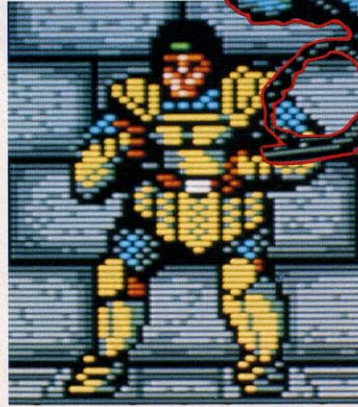
ラプラス城は幽霊屋敷と比べ、格段に広くなり、敵も強くなっている。もちろんイベントも、それに比例して多種多彩になっていて謎は深まるばかり。おまけに城には牢屋があって、捕らわれている人がたくさんいる。助け出して仲間にすることもできるのだ。ストーリーに深く関わっている人もいるから、一度は助け出して仲間にしてみよう。

見落としがちなのが、図書館で聞けるヒントだ。ここもお金を払わないとだめだけど、ときどきすごいことを教えてくれる。お金に余裕のある人は試してみてね。

確かに、難解な謎が多く、敵も強いやつばっかりだけど、やっぱりこのゲームは、バリバリ解いてゆくよりも、雰囲気を楽しみながら、のらりくらりと遊ぶのが一番おもしろいと思うのだ。

⬆ここがラプラス城の内部。だだっぴろい部屋だけど、じつは石像がたくさんあるのだ。

⬆地・水・火・風を描いたおおきな壁画。

⬆死体があちこちにころがっている。

⬆奇妙な石像。いまにも動きだしそうだ。

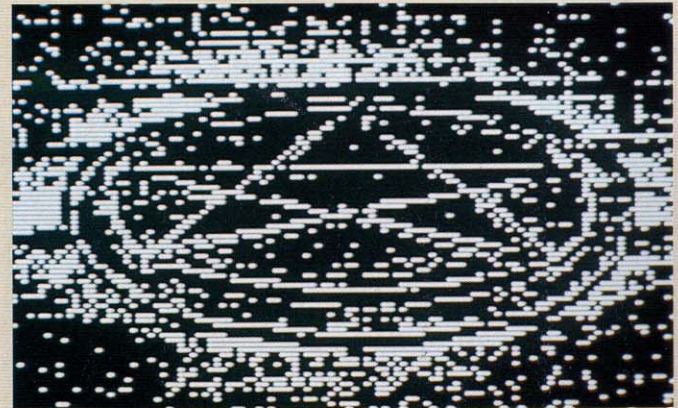
⬆命を賭ける、スケルトンのカードゲーム。仲間に入れてくれるからやってみようね。

⬆牢屋に捕らえられている人は必ず助け出そう。

⬆この実験室でなにをしていたんだろう。

「ラプラスの魔」は神か? 悪魔か!?

ラプラスという名前の数学者を知っている? 18世紀に生まれ、確率などの分野で大きな業績を残している人だ。彼は、理論をとことんつきつめてゆくと、この世におこるすべての現象を科学的に説明できると信じ、ひいては将来どんなことがおこるのか、完璧に予測できると確信していた。そこで過去・未来を完全に見透かす超人的な存在、神、あるいは悪魔を想定したわけだ。『ラプラスの魔』はこの悪魔からきたものなんだ。

こんな感じで、うんちく話的なことを調べるのもおもしろいんじゃない? RPGってわりとゲームの背景がしっかりしてるから、いや、しっかりしているからこそできるうんちくなのかもな。

⬆城では行く手をさえぎる敵もいっぱい。

⬆これは五芒星と呼ばれる模様。この上に立つと、いっつも何かが起こるのよねん。

ディガンの魔石

やっと見つけ出したタオ・ホーは、記憶を失い、廃人と化していた。そして、アビリアの病状はますます悪化し、醜い姿へと変わっていく……。2つの事件に関わるディガンの魔石の謎とはいったい何か!? 経験値が存在しないという異色のRPGの解析も、いよいよ大詰めだ。

■アーテック
MSX2
8,800円［税別］
(2DD)

美しかったアビリアがこんな姿に!

⬆このぐらいはまだいいけど……。

⬆よつんばいになってみたり……。

⬆こんな姿になっちゃうと怖いよ。

結婚のよろこびもつかのま、突然原因不明の病に侵されてしまったアビリア。なんとか妻を奇病から救おうと、ディノは1人で旅立った。美しかったアビリアは次第に異形へと変貌していく。謎を解く鍵をにぎるタオ・ホーも、バヴァリス国の司祭ゴーリアの陰謀によって記憶を失い、廃人となっていた。タオ・ホーの記憶を戻すには、聖書とコインを手に入れて、瘴気の谷の先に住む黒ドラゴンに会わなければならない。

と、前回はタオ・ホーを発見して仲間に加え、黒ドラゴンに会いに行くところまでを解析した。黒ドラゴンからは聖書、コインと引き換えに、タオ・ホーの治療法を聞くことができた。それによれば、マランという男と一緒に、タオ・ホーをエウレスにある太陽の神殿に連れていけばいいとのことだった。マランは医者で、ある町の中を探せば、きっと出会うことができるはずだ。かなり重要な役割を果たす人物なので、太陽の神殿に行く前に必ず仲間に加えておこう。

さて、このへんまで進むと、最初は1人だったディノの旅にも、すでに何人かの仲間が加わっていると思う。カロンの屋敷でマルラが加わり、そしてタオ・ホー、マラン。ほかにも、魔法大学や傭兵斡旋所で雇った魔法使いや兵士たちがいるかもしれない。

何回も言っているように、このゲームにはこうしなければいけないというような決まりがない。先へ進むための条件はいくつかあるが、そこまでの進み方はプレイヤーの勝手でかまわないのだ。だから、新しい仲間が現われても、それを必ずしも加えなければいけないというわけではない。最低限必要な人物さえ加わっていれば、ゲームは進んでいくのだ。

たとえば、お金を貯めて魔法大学や傭兵斡旋所で最強の仲間を雇って戦う方法もあるし、仲間は雇わずに、お金をかけて主人公ディノの武器や防具を完璧にして戦う方法もある。要はプレイする人のやりやすい方法で進めていくのが一番いいのだ。ただし、エドナの町の2つの塔には絶対に1人で入らないこと。いくら武器や防具で最強装備していても、強い敵が複数で襲いかかってくるので、そこでゲームオーバーになってしまう可能性は高い。魔法使いを1人連れているだけでもだいぶ違うぞ。

魔法大学

⬆塔の中に入る前に、ここで魔導師を雇っておこう。値段が高ければ高いほどいろいろな魔法が使えて便利だけど、お金を貯めるのはなかなかたいへんだよなあ。

傭兵斡旋所

⬆こちらは傭兵を斡旋してくれる酒場。魔法大学と同様に、値段が高ければ高いほど強い兵士ということになっている。でも無理して高い兵士を買うことはない。

エウラドーナ国 エウレス

リリファが仲間に!

ディノたちは、タオ・ホーの記憶を取り戻すために太陽の神殿へ向かうことになった。太陽の神殿は、エウラドーナ国のエウレスという町にある。エウラドーナといえば、ディノとアビリアが不吉な予言を告げられた、お告げの泉のある国だ。自然に恵まれた美しい国で、妖精種の民族が住んでいる。彼らは明かるく善良だが、とてもきまぐれであきっぽい。好奇心旺盛で何にでもすぐ手を出し、他人の都合はあまり考えないので、トラブルが絶えないらしい。

⬅ディノを慕ってついてくるリリファ。でも本当は恋人がいるらしい。まったくもう。

さて、エウレスに着いたら、めざすは太陽の神殿だ。ところが行ってみると、なぜか取り合ってくれない。仲間にエウラドーナ人がいないと相手にしてくれないのだ。ちぇっ、町の中をうろついて、仲間になってくれそうな人物を探してみるしかないなあ。と思ったら、町の端のほうに森があるのを発見した。中に入って歩きまわってみると……。なんと、羽根のはえたかわいい女の子が、怪物たちに襲われているではないか！

ここで突然バトルモードに早変わり。仲間に〝たつまきの魔法〟を持つ者がいたら、戦闘はとても有利なものになるぞ。そして、怪物たちを倒すことができたら、襲われていた女の子が仲間になってくれるのだ。彼女は名前をリリファといって、エウラドーナの妖精である。エウラドーナ人らしい気まぐれな性格で、やたらそそっかしくて明かるいが、なぜか憎めない女の子……ってところだ。

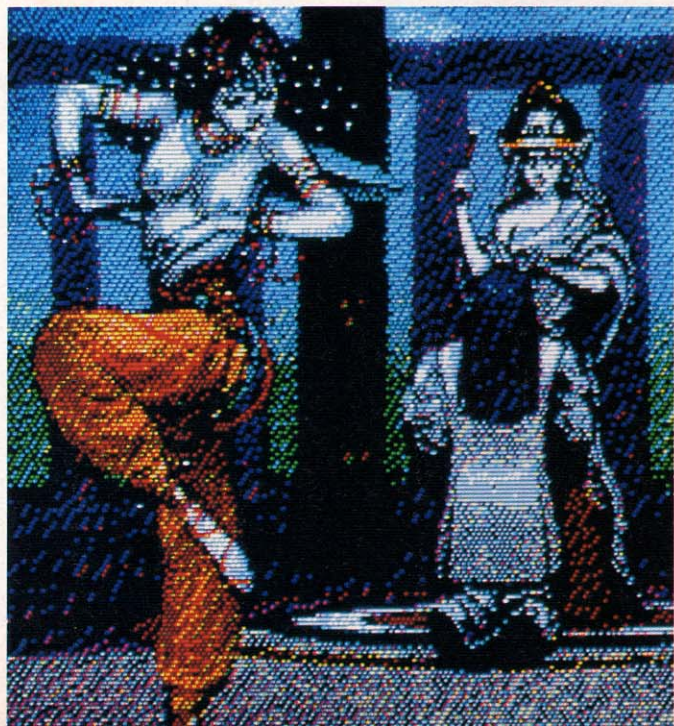
⬆たつまきの魔法で、一度に全部の敵にダメージを与えることができる。

リリファを仲間に入れたら、さっきは相手にしてくれなかった太陽の神殿を、再び訪れてみよう。今度はきっと進展があるに違いないはずだ。おっと、その前にちょっと確認。すでにマランは仲間に入っているだろうか。せっかくエウラドーナ人のリリファを連れていき、太陽の神殿に入ることができても、ヒルクホーフ人も一緒にいないと、タオ・ホーの記憶を取り戻すことはできないのだ。ヒルクホーフ人であるマランをどこかで探し、リリファとともに太陽の神殿に行く、というのが条件だ。

太陽の神殿

太陽の神殿に入り、リリファが巫女に事情を話すと、彼女たちはどうやらマランとともにタオ・ホーの治療をしてくれるらしい。巫女たちがマランを囲んで舞い踊ると、マランのからだから緑色の液体が流れ出し、タオ・ホーを包み込んだ。すると、タオ・ホーの記憶が蘇り始めたのである。

タオ・ホーは、マイヨールの魔力を増幅するために大地の樹に埋め込もうとしたディガンの魔石が、じつはゴーリアによってすり替えられたにせものだったことを知る。そして、ディノとともに、本物のディガンの魔石を取り戻すため、ゴーリアのいるバヴァリス国リゴルドの地下、バルドーンの迷宮へと向かうことになったのだ。

⬅太陽の神殿の巫女たちは、上半身裸で踊るのが習わしなのだ。うへへへっ。

バヴァリス国 リゴルド

地域的に高重力となっているバヴァリスには、卵生の民族が住んでいる。男子の平均寿命が低いということもあり、ハーレムが存在する国だ。バヴァリス人は、決闘をあいさつの一種だと考えているほど、戦いを好む民族。しかし、飛び道具は卑怯だから絶対に使わずに、正当な手段で戦って勝ってこそ偉い、という価値観も持っている。また、すべてに投げやりで、未来に対する希望も、子孫のために何かをするという観念もまったくない。とんでもない民族である。

⬆この神殿の地下に、バルドーンの迷宮はあるのだが……。

さて、ディガンの魔石を取り戻すため、ゴーリアの住むリゴルドにやってきたディノたち。さっそく町の中を歩きまわって、バルドーンの迷宮を探してみよう。リゴルドの町は遺跡を後利用しているので、段差があり、階段を使ってブロックからブロックへ渡らなければならない。そのため、隣に見えている建物に入るのにも、ぐるっと遠まわりして行かなければならないので、ちょっと面倒なのだ。

とにかくあらゆる建物をチェックしていくと、アレイ・ブルーという男と出会うことになる。彼は、ガヴァナーの命令だと言って、ディノに襲いかかってくるのだ。メンバー全員が打撃を受け、さらにとどめの一撃を受けるかという瞬間、仲裁が入る。ドランというバヴァリスの将軍である。

アレイ・ブルー

⬅ガヴァナーの命令と言っているが、いわゆる賞金稼ぎだ

ドラン将軍

⬅見かけは醜いけれど、じつはなかなかいいやつらしい

ドランのおかげで一命を取りとめたディノたちは、彼を仲間に加え、再び町の中を探索することにした。ドランの話によると、マイヨールをつぶそうとしている者がゴーリアのほかにもいて、それがガヴァナーかもしれないというのだ。もしそうだとすると、ディノはとても恐ろしい敵を持ったことになる。もっとも、ゴーリアの信じているガヴァナーは、ディノたちの信じるものとはだいぶ違うものであるらしいが。

さて、そうこうするうちにリゴルドの町の中に神殿を発見する。そう、ここがゴーリアのいるバルドーンの入り口だ。ところが、特別な通行証がないと通してもらえないのである。この通行証は、ドランがメルドーンのロッカという人物に預けてあるという。バルドーンの前に、メルドーンへ行かなくてはならないというわけなのだ。

リリファに矢が!!

ところで、話が先に飛んでしまうのだが、メルドーンでロッカに会った直後に、事件が起こる。リリファが襲われてしまうのだ。リリファに想いをよせていたマームーンという少年が、自分を置き去りにして町を出たことを恨み、矢を放ったのである。結局、マームーンの輸血によって命は助かるのだが、医者であるマランとともにここでお別れしなくてはならなくなる。一度に2人の仲間を失うのは寂しいけれど、しかたがない。それより注意しておきたいのが、この2人には大事なアイテムを持たせておかないということだ。別れると、アイテムも一緒に持っていってしまうからね。

⬅タオ・ホーのために活躍してくれたマランとも、別れるときがきた

メルドーンでロッカに会う

バルドーンに入るための通行証を手に入れるために、交易都市メルドーンで酒場を営むロッカを訪ねた。人のよさそうなじじい、いや老人で、ドランとは昔からの知り合いらしい。ドランが預けてあった通行証のほかに、竜鱗の剣と盾を渡してくれた。これを持ってリゴルドの神殿へ行けば、もう追い返されることもないだろう。

さあ、いよいよ大詰めになってきたが、バルドーンへ行く前にもう一度メンバーの状態を確認しておこう。なにしろ強い敵が出てくるし、ゴーリアだってそう簡単に倒せる相手ではないはずだ。

マランとリリファがパーティーを離れて、人数的には寂しくなっているかもしれないが、ここまでくればだいぶディノのパラメータも上がっているだろう。それでも不安な感じがしたら、もうしばらく努力して全体のパラメータを上げてから、バルドーンへ向かったほうがいいかもしれない。

また、このゲームでは魔法が深く関わっていることもあり、バトルシーンでも魔法を使うと有利になる場合が多い。そのため、魔法大学で一番高い魔導師を雇って、活躍させてみるのもいい方法といえるだろう。傭兵を連れて歩くよりは、魔導師のほうがなにかと役に立つのではないかと思う。

⬆この気色悪い司祭が、なかなか通してくれないのだ。覚えてろー。

⬆バルドーンの迷宮へ行くための通行証は、このロッカが持っている。

バルドーンの迷宮へ

神殿の入り口で、司祭に通行証を見せると、今度は中に入れてもらうことができる。とうとうバルドーンの迷宮へ向かうのだ。どきどきするなあ。うわーっ、中に入ってこれまたびっくり。竜の結界にあった瘴気の谷のように、またもや複雑な迷路となっているのだ。困っちゃうなあ、こういうのって。

しかし、これを進まないことにはゴーリアに会うことはできない。それに、エンディングまではあともうちょっとだ。キミの想像をはるかに超えた、意外な結末が待っているかもしれないぞ。がんばれ。

ところで、1つ思いだしてほしいことがあるぞ。何か忘れていないか、大事なことを。太陽の神殿の巫女さんはよかったなあとか、リリファと別れたのは惜しかったなあとか、きょうはまだゴハン食べてないなあとか、そんなことではないぞ。そう、ほかならぬアビリアのことだ。もとはといえば、アビリアの病気を治すために旅に出たというのに、いろいろな事件に巻き込まれて、ほったらかしにしているのでは？　そんなことではだめ。愛する妻の様子は常に気にかけておかないと、どんなことになっているかわからないのだ。とにかく、ゴーリアを倒しに行く前に一度自宅に戻っておこう。

さて、ゴーリアを倒したら、間もなく全体の謎も解けるだろう。そしてエンディングを迎えるわけだが、このゲームの場合一度クリアーしても再度プレイしてほしい。進め方を変えれば、まったく違うゲームとして遊べるからなのだ。

⬆またこのような暗くて複雑な迷路に出会おうとは思わなかった！

戦わずしてお金とパラメータを同時に稼ぐ

極端な話、このゲームまったく戦わなくてもパラメータを上げることができるのだ。とにかくアルバイトを繰り返すという方法だ。それも遊び人に限る。遊び人は報酬は少ないが、すべてのパラメータが少しずつ上がるしくみになっているのだ。まず、アルバイトができるのは1日1回と決まっているから、職業斡旋所の前でキャンプをはって睡眠をとる。そして1日たったら中に入って仕事をする。これを何回も何回も繰り返すのだ。

あんまり睡眠をとりすぎると、くさり病という病気にかかってしまうが、あくまでも無視。最後に医者に治してもらえばいいのだ。それも、無料で治してくれる自宅の医者に診せること。徹底的にお金を節約する。これである程度お金が貯まったころには、すべてのパラメータも上がっているというわけ。これを得と考えるか、やっぱり敵と戦わなければつまらないと考えるかは、キミしだい。

➡仕事が気に入らないときは、キャンセルしてから再び入ると職種が変わる。

➡寝すぎるとからだが腐る病気にかかってしまうがそんなことは気にしない

➡オロの自宅にいる医者以外は診察料をとるので、行かないほうがいいのだ

カオスエンジェルス

普通のRPGに飽きてしまって、なんか違った刺激を求めているRPGファンにピッタリなのが、この刺激だらけの『カオスエンジェルス』。本格的3Dダンジョンを舞台に激しい戦いを繰り広げているうちに、キミの心はほのかに甘酸っぱい香りでいっぱいになるぞーっ。

■アスキー
MSX2
7,800円［税別］
(2DD)

STORY

ある日、あなたは酒場で不思議な老人に会った。
「ウロボロスの塔の伝説を知っているか？」老人はあなたに語りかけてきた。
生命の神秘、輪廻を司る蛇、ウロボロスの名を持つ塔の最上階を極めた者は人の求める色と欲のすべてを手に入れることができる。
老人はあなたにそう言うと塔の位置を記した地図と塔の鍵を手渡した。
そして、あなたは伝説の塔を求めて北の酒場へと旅立ったのだった。

⬆月の光に照らされて不気味にそびえ建つ〝ウロボロスの塔〟。ここが冒険の場所だ。

⬆この老人との出会いが運命を変えた。その歳で欲望を諦めるとはタンパクな奴。

⬆砂嵐なんかに負けてはいられない。お楽しみが待っているのだからっ。

伝説の塔へ入る前に!

長い苦難の旅の末、どうにかたどり着いた〝ウロボロスの塔〟は、月の明かりに照らされて不気味にそびえ立っている。

この塔は夜にしか出現しない不思議な塔のため、プレイヤーは昼間寝て、夜起きるという締め切り間際の編集者のような生活をすることになる。

塔の前のオアシスに立てたテントは冒険のベースキャンプだ。塔での戦いで傷ついたときには、すぐにこのテントに帰って来ることが大切。テントで体力を回復し、そこまでの過程をセーブしたら、再び塔にチャレンジ。

アブナイと思ったらすぐにテントに帰る。これがゲーム序盤戦のポイント。〝余裕があるうちに体力を回復することと、まめにセーブをしておくこと〟 これってRPGの基本的な攻略法だけど、ついうっかり忘れがちなんだよね。

それから、このゲーム、トラブルに巻き込まれるのは塔のなかに限ったことじゃない。地上でだって、いろんな事件がおこってくれる。突然モンスターが襲ってきたり、テントのドアが開かなくなったり、いろんな事がおきる。冷静に行動すれば解決できる事で、そんなに悩むことはないけどね。

⬅このように謎の呪文でテントが開かないときがある。誰が何のためにかけたのか……。

➡テントの中は狭いので、寝る以外ほとんどすることはない。まっ、休憩場といったところか。

サンドワーム出現!

⬅砂漠をうろうろしていると突然襲ってくるのが砂虫こと、サンドワームだ。でかいよー、こいつは。

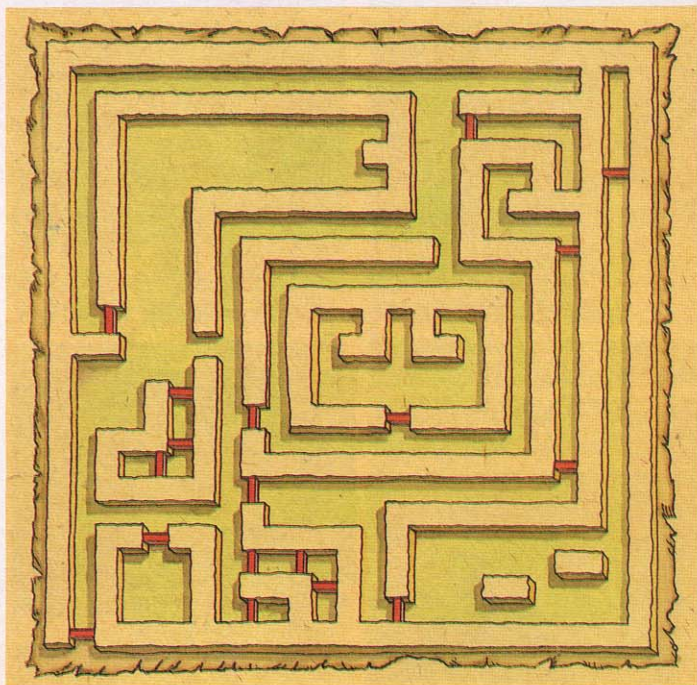
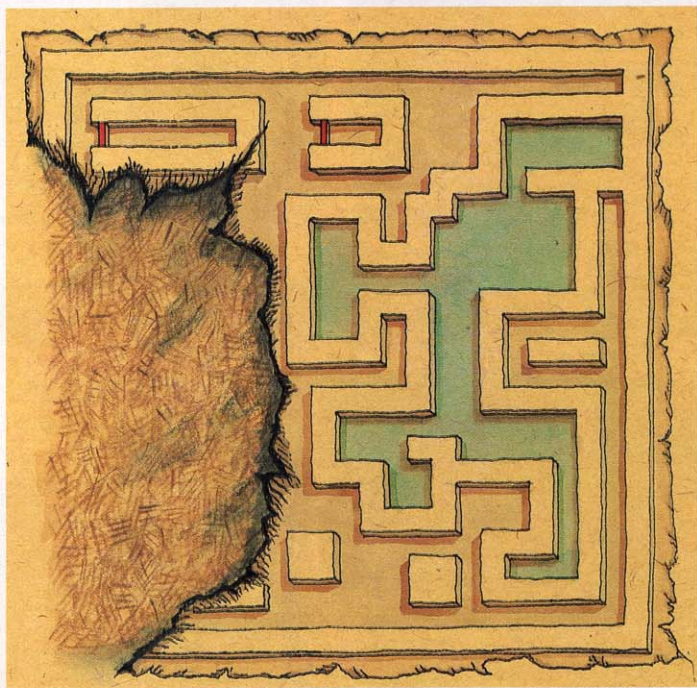
1階 まずは塔の謎の解明だ!

塔の内部に入ったら、壁に沿って歩こう。壁には先に塔に入った賢者ハーンのメッセージが落書きされている。彼の足取りをたどりながら進み、落書きを読んでいくことで、この塔の謎を解いていくことができるのだ。落書きは魔法の呪文や塔の仕組みについてなどの重要なものから、カレーの作り方などの意味不明のものまで、いろんな種類がある。今は役にたちそうのないものでも、あとからなにかの役にたつかもしれないから、とりあえずはすべて読んでおこう。

この階でやらなくていけないことは〝宝石のついたアイテムを手に入れること〟、〝ショートソードを手に入れること〟、そして〝SONIC、HEAL、EXITの魔法を覚えること〟。忘れずにやっておこう。

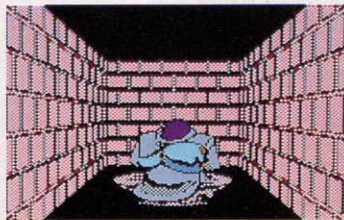
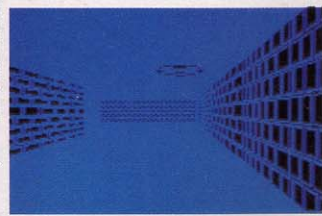
メッセージを全部読み終わり、これらのことをすべてやり終わったら、2階への階段に向かおう。

階段を守っているファイターを倒せば2階に進めるぞ！

⬆階段を守るファイター。攻撃力が少ないうちはSONICの魔法を使って倒すのがイチ、バーン。
⬅ショートソードを手に入れると攻撃力はかなりアップする。早めに見つけたいものだ。

2階 どこにあるやら上ぼり階段!

2階には2つの謎がある。ひとつは上に上ぼる階段がないこと。もうひとつはマップの右に進めない場所が出てくることだ。

階段については、壁にかかれたメッセージを参考に右のマップの欠落部分を埋めてみれば場所を推理することが出来るはず。その場所でなんらかの行動をおこすと階段が登場する仕組みになっている。

そして、この階段を上ぼることによって、もうひとつの謎をも解くことができる。この階段を使って、3階に上ぼったのち、別の階段を見つけてふたたび2階に下りてくれば右の部分に入れるのだ。

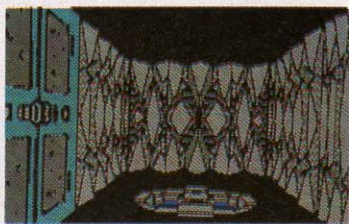
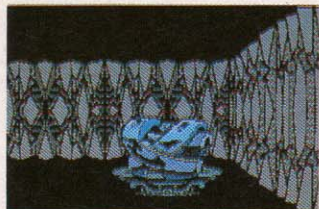
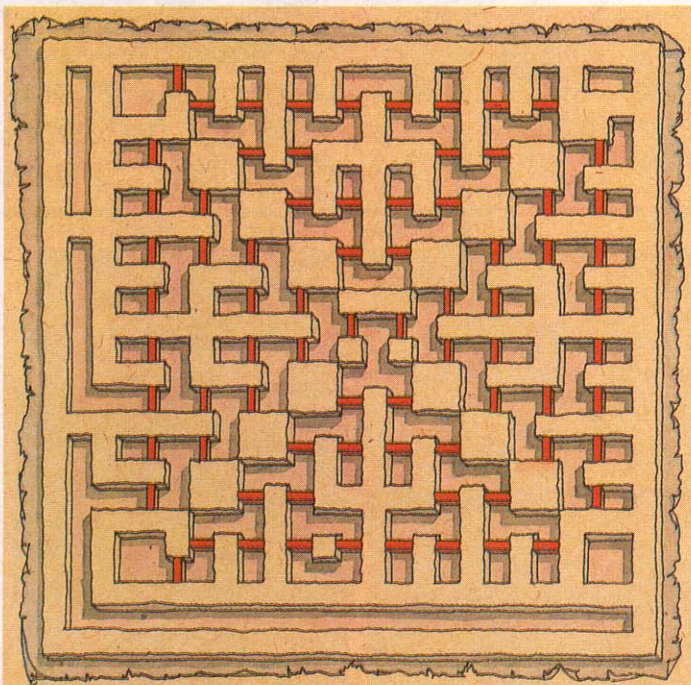
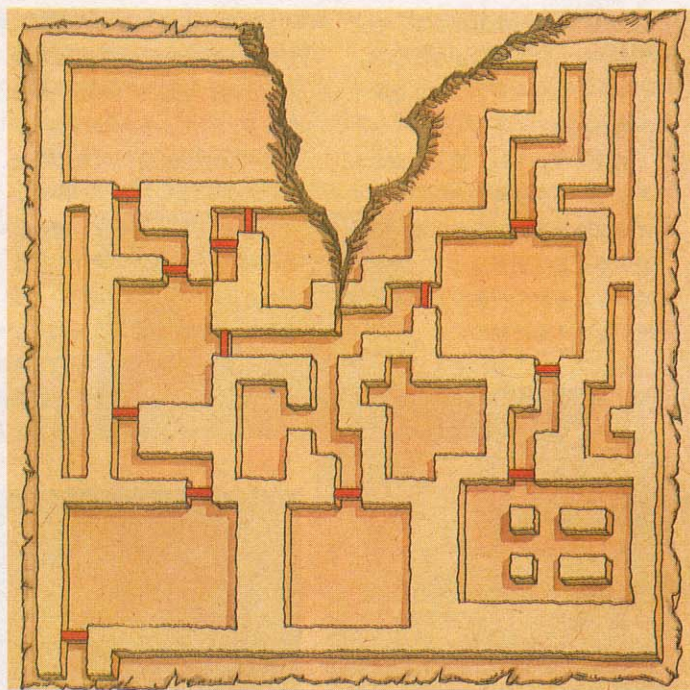
右の部分はなんとプールのようになっている。不用意に進むと呼吸困難でダメージを受けてしまうから、入ってすぐの階段で3階に上がり、SWIMの魔法を覚えてから行動しよう。水の中で呼吸できるようになるぞ。水の中では蛙の像とロングソードを見つけることができるはずだ。

⬆2階にはロングソードのほかにチェインメールという鎧もある。防御力がアップするぞ。
➡ひとつ行動するたびにかなりダメージをくうのが水の中だ。SWIMの効力切れに注意。

3階 どこがどこだかわかんない!

やたらとドアばかりあって、一度道に迷ったら、自分の現在位置を見つけ出すのが難しい3階。

ところが、この階の迷路のドアの配置にはある規則性があって、何度も通らなくてはいけないところは、わりと覚えやすくなってる。

〝右行ってドアあけて〟とかいうように声に出しながら進んでいくと、その規則性に早く気づきやすいかもしれないが、その姿を他の人には見られないようにだけは注意したい。変人あつかいされたらたまらないぞ。

この階のモンスターたちは2階から進出してきた奴らが多いから、2階をクリアーした人ならば、案外カンタンにクリアーできるかもしれない。だから、とっとと上の階に上ぼっちゃったほうが賢明というもの。すべての落書きを読み終えたらさっさと上の階へ進もう。

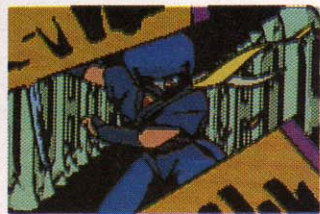
そうそう、EXHEALの魔法を覚えることと鉄の胸当てを手にいれることは忘れないように……。

⬆下に下りる階段はギリギリまで水でいっぱい。地震がきたら大変そうだ！
⬅鉄の胸当てはチェインメールの2倍の防御力を持つ鎧だ。敵からのダメージが減るよん。

4階 アイテムの宝庫、4階なのだ!

このゲームは、塔の中で手に入れた花瓶などの装飾品に散りばめられた宝石を使うことによって魔法を使うシステムになっている。

しかし、この宝石のついているアイテムは1階でしか手に入れることができないし、その宝石の数も最高16コという少ないもの。そのため、ゲーム中アイテムを手に入れるためだけに1階に戻らなくてはいけないことがあった。

でも、ここまでくればだいじょうぶ、4階には24コ以上の宝石が散りばめられた装飾品が6種類もある。これで、わざわざ1階に戻る必要もないってわけ。

おまけに直接1階から上ぼり下だりできる縄ばしごまであるから、4階を起点に5階より上の階を攻略することができる。うれしくて、思わず踊りだしてしまいそうなほどの感激だよね。

そう、この階では魔法のため入れない場所があるけど、あるアイテムを使えば入ることができるぞ。

⬆宝石のついたアイテムがいっぱいあるからって、魔法のムダ遣いはしないこと。
➡上への階段を守る忍者。こいつと戦う前にはセーブしに帰ったほうがいいかもよ。

36人の美人たちの中からきれいどころを紹介だーっ!!

このゲームの最大のウリは敵キャラがすべてカワイイ女のコだっていうこと。ブタの突然変異のようなゴブリンとかの美観を損なう奴は、このゲームの中にはいっさい登場しない(まあ、世の中にはゴブリンがカワイイという人もいるだろうが、一般人の美意識で話を進めよう)。

そして、戦いに勝ったあかつきには、なんとそれらの敵キャラたちとエッチしちゃうことができるというおまけまでついている、うれしいゲームなのだ。戦いに負けて、はずかしめられても、次にはふたたび戦いを挑んでくる敵キャラたちにほのかな恋心を感じるかもしれない(感じるのは男のコとアブナイ女のコに限るけどサ)。

戦場に咲いた36輪の華、カワイイ敵キャラたちの中からきれいどころをばばーんと紹介しちゃおう。

マミー

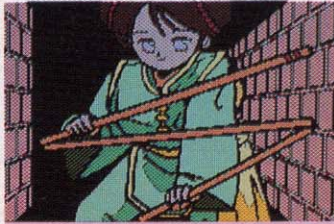
⬆どことなく、はじらいをを感じさせる彼女はミイラギャル。包帯をなびかせて登場するので、ほんろうされないように。

魔法使い

⬆壁を背にするまでは逃げっぱなしの彼女。背後に壁を感じた途端、うって変わって猛攻撃を仕掛けてくるぞ。

大さそり

⬆真っ赤な衣装がよく似合う、アネゴ肌の大さそり。わりと弱いのに何度も登場する。いさましさは、塔で1番かも?

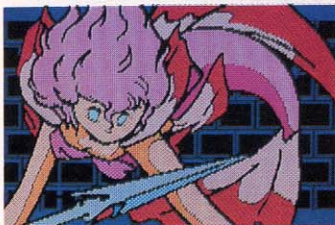
中国風の女の子

⬆ちょっといじめるとすぐに虎になってしまうのが彼女の特徴。でも彼女の特殊能力はぜひとも手に入れたいもの。

ハーピー

⬆ところかまわず歌をうたってしまうのが悪いクセ。耳栓をして歌を聞かないというのは失礼なことかもネ。

小さな女の子

⬆無邪気に襲いかかってくる彼女は塔の中では一番の歳下。でも、なめてかかると熊のように牙をむくのダ。

人魚

⬆彼女は水中での戦いが得意中の得意。さらりとこちらの攻撃をかわしてしまうのは、まさにプロといったところか。

ドリアード

⬆緑の葉を舞い落としながらの登場は、塔の暗い雰囲気をさながら森林に変えてくれる。まるで一服の清涼剤のようだ。

金星ガメ

⬆すぐに自分のからにとじこもり、どんな攻撃にも堪えてしまう、彼女も振動には弱いみたいだ。一撃でKOだぞ!

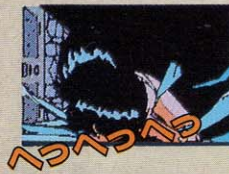
バブリースライム

⬆すぐに分裂してしまうのが彼女の欠点。でも、そんな能力を手に入れられると案外と役に立つかもしれない。

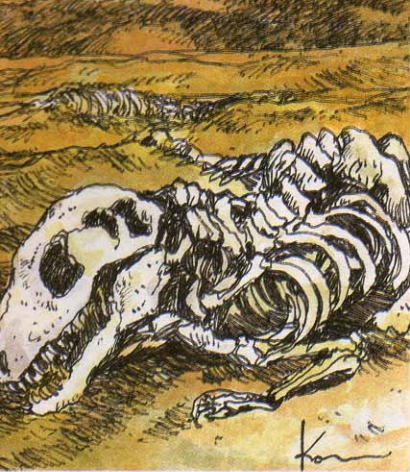
エッチに明け暮れる第2の人生ってどう?

ゲームが終わったとき、敵キャラのすべてとエッチしている人は少ないハズ。そこですべての敵キャラとエッチすることを目標にレベルを上げる遊びが考えられる。

エッチシーンは1人に2パターンあるから、すべてのシーンを見るには敵を一撃で倒せるようにしなくちゃいけないわけだ。

たいへんだぜー、こりゃ。

⬅左上から倒れたとこ、襲われたとこ、なおも襲われたとこの3枚の写真だ。

塔の中で手に入れられるイモリの黒焼きを使うとエッチしやすくなるものの副作用で頭に血が昇り、気を失ってしまう。悲しいかもしれない。

はりきりすぎにご用心!

ラスト・ハルマゲドン

発売されてもう何ヵ月もたつというのに、今だにTOP30の上位につけている『ラスト・ハルマゲドン』。その驚異的な人気の秘密はいったいどこにあるのか？　そこで今回は、たくさんある難関のなかから、特に苦労しそうなところや疑問をQ&Aにまとめてみたのである。

■ブレイングレイ
MSX2
7,800円［税別］
(2DD)

Q 理想のパーティーを考え始めたら、頭のなかがモンスターでいっぱい。どんな編成がいいの？

A そう、RPGの場合、パーティーの編成に失敗するととんでもないことになる。特にこのゲームでは昼、夜、サルバンの破砕日の３つのメンバーに分けなければならないから、よけいに面倒。最後までつきあわなければならないわけだし、「ちぇっ、こんなメンバーにするんじゃなかった」と後悔しないためにも、パーティーの編成は慎重に行なうべきだよね。

それでは、スムーズにゲームを進めるためにはどんなパーティーが理想的か考えてみよう。ここで重要となるのはモンスターの特性だ。重要というよりは、ほとんどこの特性を中心に考えて、メンバーの配分をしていくことになる。

まず、昼、夜、サルバンの破砕日にはそれぞれ決められたモンスターが２匹ずついるので、その特性を見てみよう。そして、そこに不足している特性を持つモンスターを、組み合わせればいいのだ。

そうやって考えていくと昼のパーティーに足りない特性は道具作製と千里眼、記憶力など。夜は比較的バランスがとれているが、記憶力や千里眼が欠けている。問題はサルバンの破砕日で、武器や防具の作製、飛行能力などわりと重要となる特性が不足しているのだ。

知ってのとおり、サルバンのパーティーは登場する比率が少ない。昼と夜のパーティーがある程度レベルが上がったころにようやく登場してくるので、ほかのパーティーと同じような感覚で戦っていると、すぐに全滅してしまう。そこで、パーティーを編成する際はまずサルバンの破砕日を完璧なものにしてから、昼と夜のメンバーを決めよう。前に書いたように、サルバンのパーティーに不足している特性は武器、防具作製と飛行能力だ。そして、随時活動できるモンスターの中でそれらの特性を持っているのは、ミノタウロスとドラゴンニュート。この２匹を入れることで、サルバンの破砕日は理想的なパーティーとなる。あとは、残ったモンスターの中から、それぞれに不足している特性を持ったモンスターを選べばいいのだ。

⬅エイリアンに奇襲されたことで、地球の覇権をかけた戦いが始まった。

Q 第2の地上で、アイテムのある場所へ行ってもイベントが起こらない場合があるのはなぜ？

A 第２の地上での最初の目的は、モンスターたちに愛と優しさを身につけさせることだよね。そのためには、教会や病院、デパートなどの建物の中に入って、落ちているアイテムを拾わなければならない。しかし、アイテムのある場所へ行っても何も起こらないこともある。それは、そのアイテムによって、愛と優しさに目覚めるモンスターが限られているからなのだ。たとえば、ハーピィが愛と優しさに目覚めるためのアイテムのところへ、肝心のハーピィがいないパーティーが行っても、何も起こるわけはないのだ。

それでは、効率よく愛と優しさを見つけていくにはどうしたらいいのか？　第２の地上はとても広くて、入らなければならない建物もたくさんある。おまけに建物の中は５階建てや６階建てになっているので、上まで行ったらまた１階まで戻らなければならない。それにその場所に行っても、落ちているアイテムに反応できるモンスターがいなければ、違うパーティーでまたそこに来なければならない。これが面倒なんだよねー。

まず、建物をまわる順番だけど、最初に石板製作所へ行って物質転移装置を手に入れ、次に教会、病院、警察署、デパートの順でまわって愛と優しさを手に入れる。その場合、アイテムのある場所に行っても反応できるモンスターがいなければ、次のパーティーに替わるまで待つ。もしそれが１階か２階なら、外に出て時間をつぶしたほうが強敵にぶつからなくて済むけど、５階や６階だといちいち下まで戻るのはたいへんだから、近場をうろうろしていればいいのだ。

⬆戻らずの塔の中で最初に体験するのは、恐竜の時代。恐竜たちは、氷河期の到来によって滅びる運命を、自ら望んでいたという。

⬆1999年、恐怖の大王は本当にやってきた。しかし、それがモンスターたちの襲来であったという驚くべき事実が判明したのだ。

Q ちょっと強いエイリアンに遭遇すると、すぐに全滅してしまう。上手な戦い方はないの?

A どんなにバランスのいいパーティーを編成しても、最初のうちから遠くへ行ってしまったり、エイリアンの基地などに入ったりすると、すぐに全滅させられてしまう。このゲームには、攻撃力、魔力、体力、防御力といったいろいろなパラメータがあるが、それらがすべて同時に上昇していくわけではない。戦い方によって、各パラメータの上がり方が違ってくるのだ。だから、そのモンスターの特徴に合った戦い方をしていかなければならないというわけ。

しかし、ここで一番おすすめしたいのは、防御だ。防御のコマンドをうまく使うことによって、たいていの戦闘は乗り切ることができるのだ。くわしく説明すると、まず敵と遭遇して、こちらが先制攻撃の場合。中でも一番強い敵を狙って、攻撃しよう。そして、次からは全員で防御する。先制攻撃できない場合は、とにかく最初から全員で防御。敵の攻撃の様子をよく見ながら、何度かこれを繰り返す。すると、中に1匹ぐらい、まったく攻撃されていないモンスターがいるはずだ。それを発見したら、次からそのモンスターは防御しないで攻撃ができるというわけ。また、防御することによっても、敵にカウンターでダメージを与えることもできるので、とても有利な方法といえるのだ。

⬆エイリアンはなかなかカラフルできれいだけど、これがとても強かったりする。

Q ハルマゲドンってなんだー?

「世界の終わりは近づいている。あなたがビジネスマンで、会社のため将来のため、しゃかりきになって働いてきたなら、そんな生き方はきょう限りきれいさっぱりやめたほうがいい……」といった、強烈な書き出しで始まるこの本は、五島勉氏が書いた『ハルマゲドンの大破局』というもの。五島氏は、終末研究の第一人者で、この本のほかにもハルマゲドン関係の本を数冊出版している。

彼によると、ハルマゲドンというのはもともとはひとつの場所の地名で、原意は〝破滅の平原〟。地名といっても、それは呼び名であるので、地図にのっているような正式なものではない。なぜ、そんな縁起の悪い呼び名がついたのかというと、その場所がこれから起こる世界的な大破滅の、最後の大詰めの場所と定められているからなのだ。そして、それを決めたのは人間ではなく、宇宙と人類を支配する〝神〟であるらしい。

〝神〟は人類が今のまま突っ走っていけば、人類も地球もとてももたないと判断し、人類と地球を一新するために、今の人類の大半を滅ぼそうと決意したのだ。そして、人間の心を操り、破滅大戦や環境破壊を起こさせるように仕向けた。ただし、〝神〟が選んだ少数の人類だけは避難させて生き残らせ、破滅後の地球で新しい文明をつくらせる。なんだか宗教的なにおいもするけど、なるほどと思わせる話もあるので、ぜひ読んでみよう。

⬆光文社文庫から発売されているのだ。

⬅建物の中でモンスターたちは、それぞれ愛と優しさに目覚めていった。

➡愛と優しさはもともとはモンスターにもそなわっていたものなのだ。

Q 早く次のパーティーと交替したいときなど、なるべく敵と遭遇せずに時間をつぶす方法は?

A 第2の地上では、モンスターたちがそれぞれ行かなければならない場所が決まっているから、時間の調整が必要となってくる。とくにサルバンの破砕日は、出番がまわってくるまでにほかのパーティーの数倍時間がかかるので、これをただ歩きながら時間をつぶすとなるととてもたいへんな作業となる。ちょっと歩けばすぐに敵と遭遇してしまい、面倒な戦闘が始まってしまうからだ。

ある程度レベルが上がっていて、もう敵と戦わなくてもいいような場合は、なるべく敵と遭遇しないで時間をつぶしたい。それにはまず、建物の中をうろうろすることは絶対に避けること。そして、地上に出て上空を飛びまわっていれば、敵と遭遇する率は低くなるぞ。

それにも増して安全なのは、海の上だ。建物の上を飛んでいるよりも、敵が出現する確率は少ない。しかし、注意したいのは、海の上を飛んでいるうちにいつのまにかパーティーが替わり、気づかずにそのまま飛んでしまうこと。HPがどんどん減ってしまうのだ。パーティーが交替したら、すぐに飛行能力の特性を使うことが大切だ。

合体にこだわってみる

このゲームの最大の特徴は、モンスターがレベル17と34で合体できるということだ。実際にはレベルが34に達する前にエンディングを見ることもできるので、合体するのが1回で済んでしまうこともあるだろう。が、しかし、ここはやはり合体にこだわりたい。せっかくそこまでがんばったんだから、モンスター全部のグラフィックを見るのもいいじゃない。どのモンスターと合体するかを選ぶ基準はいろいろあるが、どうせなら容姿で選んでみるのもいいかも。レベルを上げるのはたいへんだけど、合体した姿を見るのは楽しいぞ。

⬆合体の瞬間ってどきどきしちゃうよね。

(ROM版) WIZARDRY

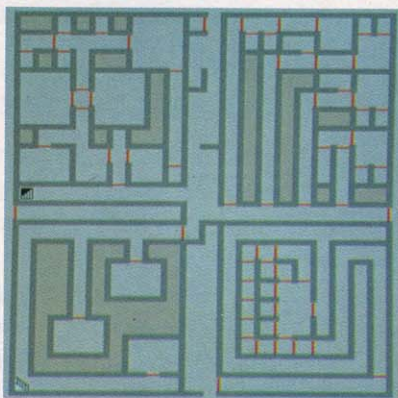
本場アメリカでは、第5作目まで発売されている『ウィザードリィ』。はやくMSXにも移植してほしいと熱望している人も少なくあるまい。残念ながら2作目以降の移植版はまだ発売されていないが、最近ロム版が限定発売された第1作目をもういちど振り返ってみよう。

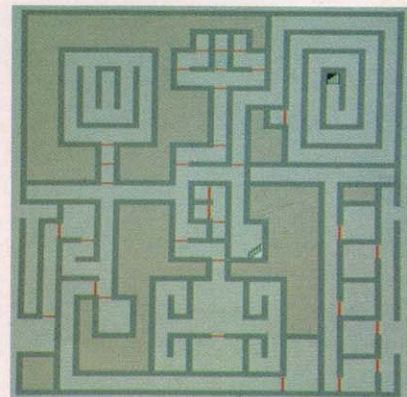
■アスキー
MSX2
12,800円[税別]
(ROM)

ワードナまでの道のりをもういちど、おさらいしよう

地下1階

ワードナの地下迷宮の第1層目。この階でやるべきことは、青銅の鍵と銀の鍵を見つけることである。それさえ終われば地下2階に降りていい。エレベーターはまだ使えないぞ。

また、ここにはレベルアップの友、マーフィーズゴーストもいる。

地下2階

1階で見つけた、ふたつの鍵を使って入れる場所でカエルとクマの置物が手に入る。そのふたつを持っていると、さらに今まで入れなかった場所に入れるようになる。そこに金の鍵があるのだ。これを持っていれば、1階のエレベーターが使えるようになるぞ。

こまったときにはリセット!!

⬆ことあるごとに、ハイ、リセット!

迷宮の中には危険が満ちあふれている。ちょっとしたミスで命を落としてしまうこともよくあることなのだ。しかし、そういう不幸なめにあっても慌てることはない。リセットして、冒険を再開すればいいのだ。最後に魔物に出会った場所から再スタートできるぞ。

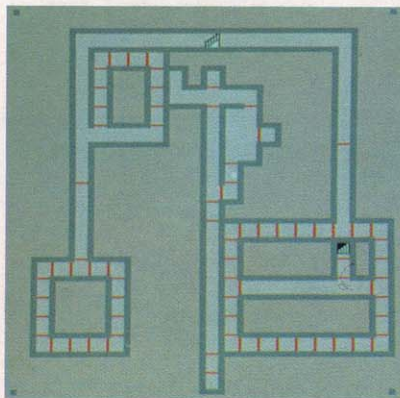
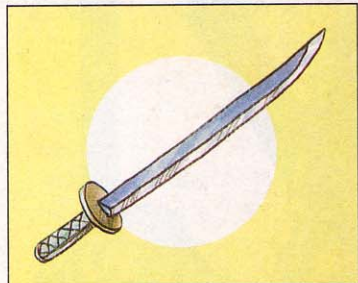
寝てるまに経験値をかせぐ方法

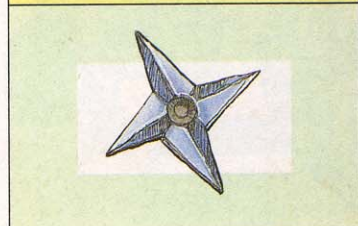
(マーフィー君いじめ)

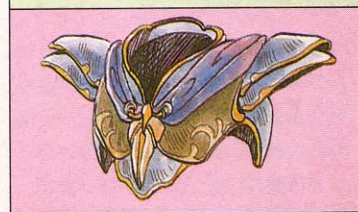
この経験値かせぎをやるためには1回の攻撃でマーフィー君を必ず仕留められるぐらいのレベルは必要だ。大丈夫なら、地下1階のマーフィーズゴーストが出現する部屋に行って、キーボードの"C"、"F"、"Y"、"RETURN"を押しっぱなしにしておくだけ。

⬆このメッセージのある場所でやるんだ。

地下4階

1階からエレベーターでここに来よう。ここでやることは、コントロールセンターに潜むモンスターを倒し、ブルーリボンを手に入れることだ。これで直通エレベーターが使えるようになるので、地下9階までは行ける。10階に行くには、落とし穴を使えばいいのだ。

これだけは手に入れたい!! 特殊アイテム!!

MURAMASA BLADE!

サムライだけが装備できる最高の武器。攻撃力は1回につき最大50ポイントもある。このムラマサのスペシャルパワーは、装備者のストレングスを1ポイント上げることだ。壊れたらリセットしてね。

SHURIKENS

忍者専用の武器で攻撃力が高く、身に付けているとエナジードレインを完全に防いでくれる。スペシャルパワーは、装備者の最大ヒットポイントを1増やすことである。

GARB of LOADS

ロード専用のヨロイで、これを着たロードはクリティカルヒットが出せるようになる。これのスペシャルパワーはパーティー全員の体力を完全回復させることだ。

ばかみたいに経験値をかせぐ方法
(グレーターデーモンの養殖)

⬆これが、グレーターデーモンである。

地下10階にグレーターデーモンという魔物が生息している。こいつは攻撃力も強く、強力な魔法を使ううえに仲間を呼んでどんどん増えていく厄介な敵なのだが、これを逆に利用して経験値をかせぐ方法があるのだ。

こいつらに出会ったら、グレーターデーモンを1匹だけ残してあとは倒してしまう。そうなったら、ハマン、マハマン、モンティノを使って、とにかくこいつの呪文を封じ込めるのだ。これが見事に成功したらしめたもの、これ以降に呼ばれた仲間もすべて呪文が使えなくなっている。あとは、全滅させないように増えた分だけ倒していけばいい。体力の続く限りこれを続ければ何百万という経験値が得られるぞ。

最高のアイテム！ ワードナの魔除けを集めよう!!

ワードナの魔除けというのは、とにかく凄い。これを持っているだけで敵の特殊攻撃を完全に防ぎ、ブレスと攻撃呪文のダメージを半分にしてくれる。そのうえ1ターンごとに所持者の体力を5ポイントずつ回復させる力もあり、さらにスペシャルパワーを使えば、全員の体力が完全に回復してしまう。まったく凄まじいアイテムなのだ。

究極のパーティーを作るためにも、このアイテムは全員に持たせたい。では、その集め方を説明しよう。まず、メンバーのひとりをわざと殺して、その死体を引きずったままワードナと戦う。倒すと、魔除けが手に入るからスペシャルパワーを使った後、死体に渡しておく。終わったらいちどワードナの部屋から出て、冒険を中断する。すぐに冒険を再開し、死体を捜索し仲間に加えておく。そうすると、再びワードナが出現するのでまた倒す。あとは、このくり返し。集め終わったら死体は地下1階に置いたままにしておけばいい。そして、冒険をするたびに死体から魔除けを受け取ればいいのだ。

マッピングの悦び

『ウィザードリィ』シリーズは、現在アメリカでは第5作目まで発表されていてどれも爆発的にヒットしている。

このゲームを内容が薄くてつまらないという人がいるのだが、それは大きな勘違いだ。このゲームはシナリオを楽しむというよりは、迷宮の探索を悦びとするゲームなんだ。だから、このシリーズは他のゲームと比べると格段にメッセージが少ない。でも、迷宮のデザインは見事なまでによくできている。これは自分でマッピングしないと味わえないことなのだ。だから、読者の皆さんもこのゲームだけはMマガのマップに頼らず、自分でマップを描いてみてほしい。

⬆マップを描き始めるともう止まらない。

RPG桃源郷へのご招待!!

RPGの悦び

ロールプレイングゲームというのは、永くおつきあいするものだから、好きな人にとっては、それがひとつののめり込む要因になる。で、ほかにはどういうものが悦びの対象になるのかな、なーんて考えてみたわけなのだ。

RPGをふりかえる

RPGを大別すると、3つの種類が挙げられる。まず、地上を歩きまわって冒険していくタイプ。代表的なものに、『ウルティマ』や『ドラゴンクエスト』などがある。それと対照的と考えられているのが、3Dダンジョンを進んでいくもの。代表といえば『ウィザードリィ』に尽きるだろう。あと1つは、前述の2つに含まれるかもしれないが、最近では別の分野として認められつつあるアクションRPGだ。『イース』などがそれに入る。

もともとRPGはテーブルトークとして遊ばれていた。あらかじめ用意されているシナリオによって、ゲームマスターがメンバーに指示を出し、世界観を構築していくというもので、ウィザードリィはこれをコンピュータに移植したゲームだ。テーブルトークでは多人数でなければ遊べなかったものをひとりでプレイできるようにしたのが、コンピュータ用のRPGなのだ。

日本では、『ブラックオニキス』あたりが最初に作られたRPGといえるだろう。それまでにもRPGらしいものがあるにはあったが、本格的なものはこのあたりから。その後、ドラクエのヒットでRPG人気は高まったが、じつはその前からウルティマやウィザードリィの移植版をプレイする熱狂的なRPGファンもいたわけだ。

また、地上を歩きまわるものやダンジョンもの以外で、アクションRPGが分別されるようになったのは、ごく最近だ。『ハイドライド』が先駆けではないかと思う。

とまあ、このように分別してはみたが、ゲームにはそれぞれ個性があるわけで、これは本当に大ざっぱに分けたにすぎない。それに、1つのゲームでいろいろな要素を含んでいるものもあるから、一概にこれはこのタイプ、と分けることは難しいし、意味がないよね。

RPGの楽しみとは?

RPGをプレイする楽しみにはいろいろあるが、そのひとつに主人公を成長させていくというのがある。RPGが好きな人と嫌いな人にはっきり分かれるゆえんは、このへんにあるのではないだろうか。

好きな人にとっては、敵と戦ったり経験を積むことによって、キャラクターが成長していくのは悦びになるけれど、それを面倒だと感じる人にはRPGをプレイするのは苦痛にしかならないかもしれない。アクションやシューティングが瞬間的に快感を味わえるものだとすると、RPGはむしろじっくり時間をかけて解いていくところに楽しみがある。また、謎解きしながらストーリーを追っていくところや、キャラクターを成長させるという点で、アドベンチャーとシミュレーションの要素を兼ね備えている、と考えられなくもない。

ほかにも、RPGでしか味わえない悦びはたくさんある。マッピングもそのひとつだ。特に3Dダンジョンなどは、記録しながら進んでいかないと、どこにいるのかわからなくなってしまう。他人の手によって調べられたマップを資料にするのも楽ちんだけど、苦労して進んでいくほうが、クリアーしたときの快感も数倍になる。

また、ゲームに感情移入できるというのもRPGならではだろう。主人公＝自分ということもあって、実際に自分が冒険しているような気分に浸れる。それだけに、エンディングには感動してしまうのだ。

⬆日本でRPGブームが始まったのは、このドラクエがきっかけといえるだろう。

RPGと私・1

俺はMマガですけベソフトを担当している者だが、なにを隠そう大のRPGマニアで、暇さえあればファンタジー関係の書物を読みあさっている。俺はRPGはその世界を楽しむゲームだと思っているから、どうも日本のおしきせ進行型のRPGには今ひとつのめり込めないんだよな。こんな俺が最近熱中しているのは、『M&M2』だ。やはりRPGは洋モノに限る。ま、すけべは日本のほうが好きだけどね……。

⬆こんな顔してすましてるけど、竹下通りでアクセサリーを買っているといううわさだ。

どうやって楽しむか

RPGの場合、謎解きがあるといっても、アドベンチャーとは違って一度解いたからもう終わり、というわけではない。何度でも違う遊び方ができるところにも、魅力があるのだ。ゲームによってその方法は違うだろうが、キャラクター作製ができる場合は、そのぶん範囲も広がってくるだろう。違ったキャラクターを作ってパーティーの編成を変えることにより、別の展開になるからだ。

また、ゲームを進めるうえでの目的をひとつ作って、それに沿ったプレイをするのもおもしろいぞ。たとえば、最初はごく普通に解いていき、クリアーする。次に遊ぶときには、お金を稼ぐことに徹して一番高い武器防具やアイテムを買い占めるとか、先に進むためには必要なくても、町の人全員に何度も話しかけてみたり、マップの端から端までくまなく歩きまわってみるとか、考えればいろいろと出てくるものだ。

しかし、きわめつけはなんといっても、徹底的に主人公になりきってプレイすることだ。これはもう、徹底すればするほど、おもしろさは増すに違いないのだ。

まず、できる限り状況をゲームに近いものにする。ダンジョンに

RPGで3Dダンジョン、といったらウィザードリィだよね。やっぱり。

入ったら、当然部屋の明かりは消す(ウィザードリィなら、消しっぱなし)。懐中電灯を持つのもいいかもしれない。ロウソクだったら、もっといいかも。いっそのこと時間の概念もゲームと一緒にしてしまえば、臨場感は増すだろうけど、そんなことは不可能かな。

あと、忘れちゃならないのが主人公であるキミの装備だ。なるべくそれに近い服装で臨むのは言うまでもないが、武器や防具もちゃんと持つんだぞ。かぶとの代わりに鍋をかぶってもいいし、剣の代わりに包丁……はちょっと物騒だから、パン切りナイフぐらいにしておこう。と、ここまでくれば盾の代わりになるのはまな板だよね。ってことは、台所に行けばひと通りのものは揃うということかあ。

さて、ゲームといえども主人公はおなかもすくし、眠くもなるだろう。当然キミも同じような欲求にかられると思う。で、ここでも言うまでもなく、キミはゲームに沿った行動をとらなければならない。主人公と寝食をともにすれば、思い入れも深くなるだろうし、本当に自分が冒険者になった気分に浸れるかもしれない。

そうそう、そうなると家族の協力も必要になってくるぞ。まさか、パーティーの仲間にお父さんやお母さんが加わってくれるとも思えないが、もしそこまで協力的な家族なら、大いに甘えておこう。また、モンスターの役をやってくれる人までいれば、これは言うことなしだよね。おじいちゃんやおばあちゃんがいる家は狙い目かもしれないぞ。まあ、ばかばかしいと思わないで一度やってみてよね。

ところで、ここまでいいかげんなことを言っておいて、今さらこんな話をするのもなんだけど、あんまりのめり込むのも考えものだ。モニターの前であれこれやっているうちはいいけど、すっくと立ち上がって、けったいな格好のままとことこ外に出て行ってしまわないよーに。くれぐれも行動は家の中だけにしておこう。聞いたところによると、ダンジョンのつもりで下水道に入り、そのまま帰ってこなかった奴もいるそうだから、あながち笑ってもいられないのだ。

要するに、他人にも自分にも危害を与えない程度で、ゲームを楽しむことができれば、何をしたっていいってことなんだけどね。

RPGと私・3

RPGマニアの人には邪道って言われるかもしれないけど、私はやっぱりドラクエみたいな日本人向けっぽいのが好き。ウィザードリィもウルティマもやってみたけど、どちらも途中で投げちゃいました。あと、ゲーム前にキャラクターの細かい設定をしなければいけないのもいや。RPGの本当のおもしろさってところから、はずれちゃってるのかもしれないけど、いいの、別に。だってドラクエおもしろいもん。

菅沢美佐子

編集部に入るときRPGが好きだと言ってしまったばっかりに、以来RPGの担当になった。

RPGと私・2

私にとってのRPGとは、そうですね、現実世界における現象学的還元というか、ゲーデル的な問題に関わるダブル・バインドの一例と言えるものなんですね。もちろん、大ウソのデタラメですけど。楽しけりゃ、なんでもいいんじゃないかな。刹那的で申しわけないけれど、RPGというジャンル分けには、ちょおっと反対でーす。だって、不自由しない？　やなこーった、なんですのよ。ほんとに。

曾良豆

顔を出せない、極道者じゃないのだ、わたしは。シャイなだけだよん。ほんとだってば。

現実をRPG化すると

ゲームに沿って同じような行動をとるのもおもしろいけど、反対に日常生活をそのままRPGに仕立ててみるのも、なかなかおもしろそう。買い物するときにも、いちいち誰が持ちますか？　とか、もうこれ以上は持てませんとか言いながら買ってみる。不気味だけど。

あと、横断歩道でころんでHPが減ったり、友人になぐられてダメージを受けたり、などパラメータにも気を使って行動しよう。メモを取ったりはしないまでも、口に出して確認しながら行動するといいかもね。不気味だけど。

こういう男を主人公にすれば、おもしろいかも。

超大快挙!
Mマガ編集部
第4位記念

ミニ四駆のすべて

この春、われわれの業界は、ミニ四駆で熱くなってしまった。ミニ四駆は、小学生だけのものではない。英知を尽くして、ミニ四駆!!

1 ついつい熱中する、工具と一緒の生活!?

ミニ四駆があることくらいは、ずっと前から知っていた。そして、試しにひとつ買ってきて、作って走らせてみたこともあった。ミニ四駆は、接着剤などいらない。ランナーから切り取って、切り取った部分をきれいにして、あとは設計図のように組み立てていくと、15分で完成してしまう。そして、付属のデカールをボディに貼ればとりわけ塗装をしなくても、見栄えはきれいきれい。

Mマガをお読みのみなさんのうち、ミニ四駆を作ったことがある人は？　小学生のころは作ったことがあったって？　今、編集部では、いい歳こいたおっさんが、凝っている。

なんでか？（なんでかフラメンコの口調で読もう）それは、最終的には、プラスチックモデルが好き、工作が好きということもあるんだけれども、そのミニ四駆にMSXがからんできて、ほかの人が作ったミニ四駆と正々堂々と、正確な勝負ができるようになった、という点からなんだ。

あ、もちろん、仕事だからですよ。いやあ、こういう仕事はたいへんでたいへんで。もう、まいっちゃうよなあ。

そもそもの最大のきっかけは、この春に開催されたイベントの、MSX SPRING TOUR '89でした。その第1回、札幌でのできごとがすべての起源。

事前に、大会当日に、田宮模型のほうから提供のミニ四駆のコースと、センサーを組みこんだMSXを使用して、こどもたちを集めてミニ四駆計測大会を行ないますよということは知っていた。でも、その時点では、まったく参加の積極的な態度、意志はなっかたのですね、別に。しかし、イベントの休憩時間に、「あれ、Mマガさんは参加されないんですか？　まだ時間もありますから、そこの商店街のおもちゃ屋さんで、買ってきて作ればいいのに」

へえ、さいですかー、と軽いノリでおもちゃ屋さんにいって、ぴょこぴょこと作ってみると、むかしとったキネヅカというか、なんというか、製作に15分、調整に15分合わせて30分で完成。それで、走らせてみると、あらなんと、なんか知らぬが3位。

人間こうなってしまうと、もう病み付きというやつでしょう。あとは、水は高いところから低いところに流れるがごとく、ミニ四駆との戦いということになってしまったのです。

ここでの大きな要因というのは、MSXが正確に、それもわりと手軽に、ほかの人との性能、成績の差を具体的に示してくれたからに、ほかなりません。そのイベントで使用した計測システムでは、100分の1秒までの計測が可能だったのですが、そのくらいの精密度であれば、1グラムの車重の差によるスピードのちがいまで計測可能だったわけです。

⬆ほれ、このように、大盛況のミニ四駆大会。列が、朝の5時ごろからできてました。

MSX SPRING TOUR'89 ミニ四駆JAPANGP

	参加メーカー	ゲームアーツ	Panasonic	T&Eソフト	MSXマガジン	ナムコ	エコー企画	MSX-FAN	コナミ	コンパイル	マイクロキャビン	システムソフト	ダイイチ	
SAPPORO	順位	不参加	2位	1位	3位	4位	5位	不参加	不参加	不参加	6位	不参加	不参加	参加台数6台
	タイム	——	2.32sec	2.02sec	2.42sec	2.43sec	2.62sec	——	——	——	2.64sec	——	——	
	ポイント	——	6	9	4	3	2	——	——	——	1	——	——	
TOKYO	順位	1位	3位	2位	6位	4位	不参加	5位	8位	不参加	不参加	7位	不参加	参加台数8台
	タイム	1.75sec	2.10sec	2.03sec	2.18sec	2.12sec	——	2.12sec	3.00sec	——	——	2.73sec	——	
	ポイント	9	4	6	1	3	——	2	——	——	——	——	——	
HIROSHIMA	順位	不参加	2位	1位	6位	3位	7位	9位	4位	5位	不参加	不参加	8位	参加台数9台
	タイム	——	1.95sec	1.58sec	2.20sec	2.07sec	2.28sec	3.43sec	2.13sec	2.20sec	——	——	3.15sec	
	ポイント	——	6	9	1	4			3	2	——	——		
OSAKA	順位	1位	3位	リタイア	2位	6位	5位	7位	4位	リタイア	8位	不参加	不参加	参加台数10台
	タイム	1.47sec	1.89sec	——	1.83sec	2.13sec	2.10sec	3.33sec	2.02sec	——	3.58sec	——	——	
	ポイント	9	4		6	1	2		3			——	——	
FUKUOKA	順位	1位	2位	6位	4位	9位	3位	5位	8位	不参加	不参加	7位	不参加	参加台数9台
	タイム	1.57sec	1.67sec	2.25sec	1.80sec	3.25sec	1.72sec	1.98sec	2.45sec	——	——	2.42sec	——	
	ポイント	9	6	1	3		4	2		——	——		——	
NAGOYA	順位	1位	2位	8位	6位	4位	3位	5位	7位	9位	不参加	10位	不参加	参加台数10台
	タイム	1.47sec	1.65sec	2.00sec	1.83sec	1.73sec	1.65sec	1.77sec	2.00sec	2.58sec	——	3.32sec	——	
	ポイント	9	6		1	3	4	2			——		——	

	ポイント合計	有効ポイント
ゲームアーツ	36	36
Panasonic	32	28
T&Eソフト	25	25
MSXマガジン	16	15
ナムコ	14	14
エコー企画	12	12
MSX-FAN	6	6
コナミ	6	6
コンパイル	2	2
マイクロキャビン	1	1
システムソフト	0	0
ダイイチ	0	0

※有効ポイントは全6戦中5戦のポイント合計。

順位	1位	2位	3位	4位	5位	6位
ポイント	9	6	4	3	2	1

また、各社対抗の大会という点でも、がんばってしまいました。やっぱりよそ様には、負けたくありませんからね。それで、結果としては、ほーらこの表のとおりとなりました。MSXマガジンは、総合で第4位！ 5位のナムコさんとは、なんと1ポイント差でした。いやあ、ナムコの河野さん、どうもすいませんでした。

ちなみに、エコー企画というのは、そのイベントを取りしきった、代理店さんです。

余分な部分は、削り取って軽量化。電池はあれがいい、これがいい。タイヤはスリックタイプにするか、それともスポンジタイプがいいか。コースアウトをしないようにつけるフロントやサイドそれにリヤのガードローラーはどうする……などなど、戦々恐々。

これがもし、ストップウォッチなどの計測であれば、ここまでの盛り上がりはなかったような気がします。MSXによるスタンダード(標準)な結果がなければ、厳密なタイムトライアルは意味がないわけですから。また、このイベントにこどもたちの長蛇の列ができたというのも、MSXによる正確な計測により、友だちとのより正確な確固たる技術力を誇示できる、そんなところがあったからなのでしょう、おそらくね。

それでは、われわれMSXマガジンでも、最近ではハード工作にも力を入れてきていることですし、オリジナルの計測システムを構築してみよう、そんな考えも浮かんできたのでありました(つづく)。

2 田宮模型から、公認コースが発売！

そんなときに、わたりに船とはこのことだ、というような事態が発生。田宮模型から、レーサーミニ四駆・競技用公認サーキットの、ジャパンカップ・ジュニアサーキットが発売されたのだ。お値段は、19,800円[税別]。ちょっと高いのは、このコースはもともと模型屋さんとかデパートとかイベント屋さんとか、そういった業者さん関係向けの商品として開発されたものだから。でも、もちろん、一般人のわれわれが買おうと思えば買えるから、それでいいのだ。

そんなわけで、とりあえずは情報情報ということで、お忙しいだろうという遠慮はそっちのけで、静岡県の田宮模型の本社におじゃましてしまったのでした。いやあ、今回のこの記事は、話が二転三転するする。行動力のMマガだ。

お話うかがったのは、田宮模型の有名人、テレビなどでもおなじみの前ちゃんこと、前田さん。ラジコンのテレビ番組とかで、よくお顔は拝見しておりました。

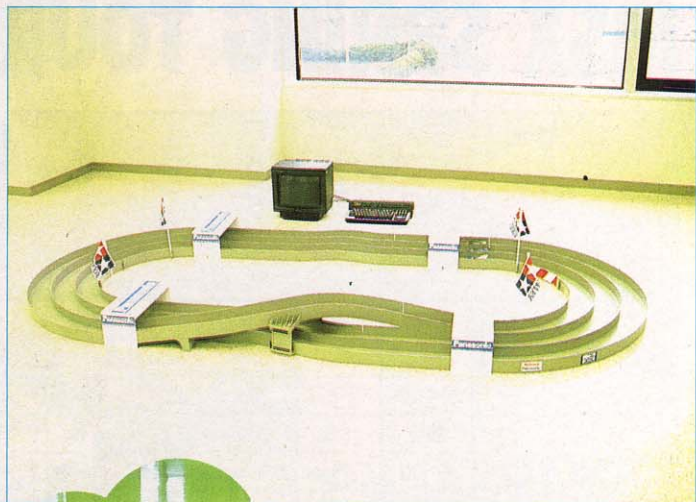
「いえ、以前から、田宮からは、公認コースは出ないのか？　というお問い合わせはあったんですが、どうせ作るなら、ちゃんとしたものを発売しなければならない。そんなわけで、今こうして、これが発売となりました」

とは、前田さんのお言葉。大きな箱がひろーいオープンスペースに運ばれてきたと思いきや、そこからコースが登場してまいりました。組み立ては簡単。しかし、でかい！　全長20メートルにも及ぶコースは、3メートル以上の大きさとなってしまいました。

「このコースで十分にマシンの調整をしていただいて、田宮のキャラバンに参加してくださいね」

はーい、わかりました。年齢制限が多少あるということはお聞きしましたが、せいぜいがんばりまーす。このコースの資料をいただいて、ではMSXでの計測システムを考えてみましょう。

スタート地点のサイドフェンスに適当な穴をあけて、そこに片方に光源、もう片方にセンサーをおいて、車が通過したときにその通過間隔時間を計測すればよい。あ、よいよいよい。なんだ、これがあれば、簡単じゃん。

☗株式会社田宮模型宣伝部セールスプロモーション課の主任といえば、前田靖幸さんだ。

☗このコースにMSXをつないでやれば、いつでもどこでも、不公平なく、レースができるってもんじゃないか！

☚この段ボール箱1個で、ワンセットなのです。でけーなー。ウチには置けぬ!?

コースの概要

全長20メートルのこのコース。コースの幅は1コース分が115ミリ。大きく分けて、3種類、4つのセクションに分けることができる。

まず、スタート直後もウェーブセクション。ブルッと左右に瞬間的に振られるという感じだな。左右方向に対する安定性が要求されるところだ。

そして、カーブセクション。これは……いわゆるカーブだな。そして、ブリッジセクション。立体交差の部分だ。

2.5 愛車を田宮で試走、しかしその結果は?

静岡まできて、コースまで特別に組んでもらって、前ちゃんのスケジュールまで押さえてもらって、すごすごと帰るわけにもいきますまい。と、ごそごそと、ハンディケースが出てくる。そのなかには、あのMSX SPRING TOUR '89で活躍したウルトラMマガ号が入っているのでした。そんでもって、試走だ。田宮の本社のなかで、前田さんを前にしての試走は、なぜか妙に緊張した。

そして走らせてみると、あら遅い！　前田さんのほうで用意してもらったノーマル車のほうが、はるかに早いのであった。

「要するに、バランスの問題なんですよ。いろいろなコースによって、車の作り方はちがってきて当然なんですよ。その車じゃ、このコースでは遅くても当然かもしれません」

うーん、一本取られてしまったという気持ち。もう一度最初っから出直してまいります。よし、このコースを買って、編集部に備えつけて、来たるべきつぎの決戦までに、精進してまいりますう！

と、取材のその後は、前田さんとなぜかフランス車はやっぱりいいとか、いやドイツ車ももちろんいいとか、やはり男性にとって車は本物にしても模型にしても、大切なものなのでありましょう。

街のうわさでは、今度行なわれる夏のMSX関連のイベントにも、ミニ四駆関係のものが出展される予定とか。お約束いたします。それまでに、このコースを使用しての、MSXによる計測システム（ハードとソフト）をこのMマガの誌面上に掲載いたしましょう。工作は簡単ですよ、たぶん。ジョイスティックポートを利用すればいいでしょうから。また、ミニ四駆のよりよい改造法なども、同時に研究していきたいと思います。せっかく公認のコースが入手できるようになったんだから、手軽なMSXで、さらに利用価値を高めてしまいましょうか。

スターティンググリッドに整然と並んだミニ四駆のみなさんの雄姿。

ミニ四駆をさわる前田さんは、どことなく楽しそうですね。

これは、まもなく発売される新製品のレーサーミニ四駆、ライジング・バードです。

これが歴戦の勇者、ウルトラMマガ号なのだ。血と汗の結晶なのであった。

このセンサー部は、松下電器から拝借したもの。だからこれは非売品なんだよ。

ゲームアーツの優勝車両を1名様にプレゼント

一種異様な形をしている、ゲームアーツ号なのだ。

ゲームアーツのご好意により、歴戦の覇者ゲームアーツ号を読者のみなさまにプレゼントです。こいつはほんと早かったんだ。しゃくにさわるくらい。連続したコーナーばかりのコースでは遅いかもしれないけど、直線を主体としたコースでは、抜群の成績を残した車両でした。

その車に、ニカド電池、充電器、予備のタイヤやホイルなど、各種部品もお付けして、本日はなんとお得な大奉仕。お茶の間ショッピングを起えたプレゼントとは大げさだけど官製はがきに希望しますと書いて送ってね。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
「ぜひともわたくしに、そのミニ四駆をください、よろしくお願いしますのだ」係

最新ハード情報

HAL研究所がハンディースキャナーを開発中だ!

➡ウーくんの4コママンガを、スキャナーで取り込んでみた。

ビジネス対応のHALNOTEから、パチプロ伝説などのゲームソフトまで。幅広くMSXに関するソフトを開発してきたHAL研究所が、今度はハード部門にも進出。さあ、何が飛び出すかな。

ソフトもハードもOKさ

HAL研究所(以下ハル研と略)と聞くと、〝ああ、HALNOTEを作ってるとこだね〟ってのが、ごく一般に持たれてるイメージ。パチプロ伝説なんてゲームソフトの名前が出てくるのはMマガの熱心な読者で、さらにローラーボールなんて単語が思い浮かぶ人は、かなりのマニアと見た。

話は突然脇道にそれるけど、ローラーボールって、今やってもノメリ込んでしまうソフトだよね。知らない人のために簡単に説明すると、これは縦に4つの画面をつなぎ合わせたピンボールのソフト。MSX1用に作られているから、グラフィックはシンプルなんだけど、玉の動きとかは絶品。一度はじめたが最後、やめられない止まらないのゲームなのだ。なんとブラザーのTAKERUで今も販売してるというから、中毒になってもいいという人は買ってみよう。

さて、ローラーボールを知っていたからといって、〝ボクはハル研通さ!〟なんて自慢するのはまだ早い。ソフトハウスというのは、ハル研の持つひとつの顔にすぎないのだ。それじゃあ何をやってるのかといえば、パソコンやAV商品の周辺機器の製作。中でもヒット作となったのは、ビデオやテレビ、そしてCDやLDなど、複数のAV機器の集中コントロールを可能にした、マルチリモコンなんだ。テレビを見るにも音楽を聴くにも、たったひとつのリモコンで操作できるわけだから、まさにカウチポテト族御用達の商品というわけなんだね。

また最近では、システム手帳に続いてブームになってる電子手帳と、PC-9801の間でデータの交換をする、ソフトウエアと接続ケーブルも発売。ハードメーカーとしての動きは、ますます活発になってきているのだ。

そんなハル研が次に何をしようとしているのか。その答えが下の写真。ジャーン! これが本邦初公開、MSX用ハンディースキャナーの全貌なのだ。スロットにインターフェイスを差し込んで、そこにスキャナーを接続。プロトタイプなので基板ムキ出しだけど、もう、しっかりと動いているんだよ。

これが基本セットになる!?

⬅ハル研にもひとつしかない、貴重な基板の写真なのだ

右下のマウスのようなものがスキャナー本体。写真やイラストの上をサッとなぞるだけで、名刺くらいの大きさの部分をMSXのグラフィック画面に取り込んでくれるんだ。

また、スキャナーをコントロールするためのソフトウエアはディスクで付属。インターフェイス部分は、商品ではちゃんとしたカートリッジのケースに収まるぞ。

HALNOTEにも対応

それじゃ、スキャナーの接続方法から説明していこうか。当然のことながら必要になるのが、MSX2マシン。ソフトがディスクで付属するから、ディスクドライブも忘れずに用意してね。

まず、スキャナーのインターフェイスカートリッジを、スロットに接続する。左ページの写真はプロト基板なので、まだ雑然としているけど、商品化されるときにはもう少しコンパクトになるかもしれない。スキャナー本体を接続するコネクタは、このインターフェイスに用意されるぞ。

さらに、スキャナーを動かす電源を確保するため、ACアダプターをインターフェイスに接続する。もともとMSXのスロットには、多少の電源は供給されているわけなんだけど、これだけでは足りないからだ。前にパナソニックから発売された、スロットにセットするタイプのディスクドライブも、同じようにACアダプターで電源を取っていたんだよ。

これでセットアップは終了。いざ、付属のソフトを起動して、イラストを取り込むぞ！　ってとこなんだけど、残念ながら現時点では、このソフトの仕様が最終的に決まっていない。若干の変更もあるかもしれないってことで話を進めさせてもらうと、どうやらハル研では2種類のソフトを計画しているらしい。

ひとつは、通常のグラフィック画面に絵を取り込むためのもの。ディスクにデータをセーブする機能もサポートされる。取り込んだ絵を加工するためのグラフィックエディタが付属するかは未定だけど、BASICのBLOAD命令で扱えるファイルにデータがセーブされるので、市販のツールを利用することができるぞ。

PC-9801用はコレ

➡取り込めるサイズに応じて、3種類のスキャナーがある。

MSX用スキャナーの発売を前に、PC-9801用の商品は既に発売されている。こちらがその製品写真。ハンディースキャナー本体は、3種類のものから選択できるのだ。MSX用に付属するのは、左下と同じものだよ。

➡モノクロでしか取り込めないのは残念だけど、市販のグラフィックエディタを使えば、カラフルに着色することだって可能なのだ。

⬇フキダシの言葉に深い意味はないんだけど（本当はあるけど）、スキャナーを操作してるハル研の担当者の顔を見て、なんとなく思い出さないかな。ほら、〝四角くって食べやすい〟ってやつだよ。それはさておき、操作感はとっても〝まろやかー（しつこい）〟なのです。

そしてもうひとつのソフトが、いわずと知れたHALNOTE対応のもの。このページに掲載した画面写真も、HALNOTE上に取り込んだものを撮影しているよ。もちろん、これをワープロの文書に取り込むことも可能なのだ。

⬆パチプロ伝説もよろしくね！　のハル研のスタッフたち。

秋の発売に向け開発好調

最後に、気になる価格や発売日のことを少し。今のところ予定されているのは今年の9月ごろ。よりよい商品を作るために、多少のズレはあるかもしれないけど、秋には店頭にお目見えするはずだよ。価格も残念ながら未定なんだけど、それほど高くはならないとのことなので、期待していいね。

また上のコラムでも書いたように、実はこのハンディースキャナー自体は、すでにPC-9801用として発売されているのと同じもの。だからMSX用の商品を出すときには、スキャナーを抜いたセットも用意して、ユーザーの便宜をはかる予定だとか。この細やかな心遣いがうれしいよね。

「あの一、スキャナーが発売されるまで、何して待ってたらいいんでしょう？」と、バカな質問をしたところ、「パチプロ伝説があるじゃないですか」といわれてしまった。そんなわけなので、ソフトハウスとしてのハル研も、今まで以上に注目しよう。

また、HALNOTEユーザー待望のディスクマガジン『LAB Letter』の第2号が、間もなく発売されるなんて噂もある。創刊号と同じく、登録ユーザーだけの限定販売になるらしいぞ。詳細は次号のMマガでお届けできると思うので、これまたお楽しみにね。

未来にはばたく

シューティングゲーム・コンストラクション

吉田建設

いやはや、手前みそ味1.5倍になりますが『吉田建設』は、すごい！　すごさには理由がある。それは、MSX2＋の機能をたっぷり使ってるからなのです。

■コンストラクションは楽し!!

はじめに、ごめんなさいです。先月号の特集の『吉田建設』の紹介でTAKERUで発売中とありましたが、じっさいにTAKERUで発売されたのは５月19日でした。10日間、今か今かと首を長くして待っていてくれたみなさん、ほんとうにごめんなさい。編集部にも「吉田建設はいつ発売されるのか」という問い合わせが殺到して、あまりの反響の大きさに、たじたじ。

プログラムのほうは、とっくに出来上がっていたんだけど、サンプルゲームのバランス取りなどに思いのほか時間がかかってしまいました。そのぶん、絶対に満足のいくできばえになっていると、自信を持ってオススメしちゃいます。

なんせ、縦スクロール面と横スクロール面を組み合わせ、それぞれ12面ずつ、最大で24ステージものシューティングゲームのコンストラクションが可能だし、BGMはMSX2＋内蔵のFM音源を使用したカッコイイ曲が全32曲も入っている。さらに、オープニングメッセージやエンディングシーンなども自分でコンストラクションできるときてる。各エディタもキーボード、ジョイスティック、それにマウスにも対応して使いやすさが格段に向上したぞ。

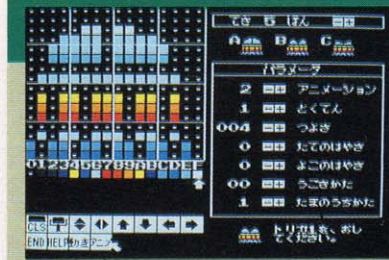
と、こうなると、自分でオリジナルのシューティングゲームを作ってみたくなったでしょ。なにが面白いかって、そりゃ、ゲームで遊ぶのも面白いけど、自分でなんつーか、モノを作り出す満足感てゆーヤツですか……。自分で敵キャラをデザインしたり、背景を描いたり、やっぱ、ひとつのことに熱中できるってシアワセね。

自機の作成

☗これは横スクロール面の自機のエディタ。とうぜん、縦スクロール面用のも作らないとね。

ま、いちばん最初にエディットするのは、やっぱ、自機だろうな。吉田建設では、自機にスプライト２枚重ねを使い横１ライン上３色まで使えるようになったぞ。また、自機のオプションは４つの中から好きなタイプを選ぶことができるのだ。

敵キャラの作成

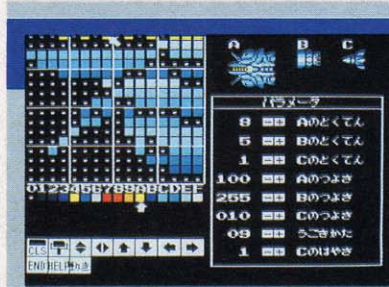
☗１ステージにつき10種類の敵キャラを設定できる。もし、全ステージ作ったら、240種類!!

ステージごとに出現する敵キャラたちをエディットするわけだ。グラフィックだけでなく、敵の動く速さ、弾を撃ってくる頻度、弾の速さ、敵キャラの強さ(カタさ)、やっつけたときの得点などを設定する。また、敵キャラの動き方のパターンも豊富だぞ。

マップの作成

☗すでにエディタで作成した基本パーツを配置し、マップを完成させていく楽しいひとときだ。

背景の基本となるパーツをエディットし、さらに、それらを組み合わせてステージごとのマップを作成する。制作者のデザインセンスを問われるところだ。とくにカラーパレットの設定は重要で、512色中任意の16色を使うことができる。障害物の設定も可能。

ボスキャラの作成

☗やはり、シューティングゲームにボスキャラはつきもの。エディットするほうも力が入るね。

吉田工務店のボスキャラはちょっと弱かったけど、吉田建設のボスキャラは、おそろしいほどにパワーアップしているぞ。まず、３つの基本形態の中から選択し、さらに動き方の設定もできる。組み合わせを考えると膨大な数になるはずだ。

■Let's PLAY!!
サンプルゲームのテクを盗め!!

先月号でもお伝えしたけど、吉田建設のサンプルゲームのグラフィックデザインを担当したのは、吉田工務店の作品募集で、みごと入選した吉田孝広だ。彼の作品は吉田工務店データ集Vol.2に収められTAKERUから発売されているのでプレイした人も多いと思う。

その彼が全精力をそそぎ込んで完成させたのが、吉田建設のサンプルゲーム『SUPER ZELIXER(ゼライザー)』だ。吉田工務店のときに培われた彼のテクニックは、この吉田建設でも十分に発揮されているぞ。それは、単にグラフィックのセンスという問題だけでなく、ステージの仕掛け、たとえば、ステージ3の高速4重スクロール、ステージ7の神殿の守護神が吐き出すレーザーなどにも現われている。

また、彼の凝り症というか、完全主義もそーと一なもんで、吉田建設の発売が遅れたのは、彼がこまかいバランス取りで、納得いくまでオーケーを出さなかったからという噂がチラホラ……。

とにもかくにも、このサンプルゲームには彼のテクニックが集約されているわけで、自分でオリジナルゲームを作ろうという人には、いい参考になるはず。

「にゃははは、ボクの作品を超えるような応募作品が来ることを期待してますね。ボクは誰の挑戦でも受けます!」と吉田孝広は豪語しているぞ。

これは怖いぞ先端恐怖症面

惑星クリスタール。女王ユキリン6世は、その妖しく、悩ましげな美貌で民衆の心を狂わせていた。民衆を魔の手から救うべく、立ち上がったケンジであったが(このへんはオープニングメッセージを読んでね)、彼もまた、彼女の甘く危険な香りに翻弄されてしまう。

⬆迫り来るクリスタルをよけながら進んでいかなければならない。とうぜんだが、当たると痛い。

胞子がフヨフヨ花粉症の人は注意

⬆しまった、強力除菌クリーナー"ネコソギデス"を持って来るの忘れた。はやく風呂に入りてぇ。

惑星生命体シャルダンによって生体改造されたカビビン星。暴力的になったカビビン星人は、自分たちの愛するペットをDNAレベルで変化させ、繁殖させた。巨大化したミジンコ! 分裂するボルボックスが容赦なくケンジに襲いかかる。あやうしケンジ。鼻水が出てるぞ。

わ〜ネチョグロ

ガスコニアン軍の恐るべき科学力は、かつては平穏だった銀河系の小惑星トレビアーノの生態系を無惨にも破壊するに到った。小惑星の猟奇的な生物群の、その深く物悲しげな目を見たとき、ケンジは、ついにガスコニアン軍への怒りを大爆発させる。「2割3割は当たり前だあ〜!」。

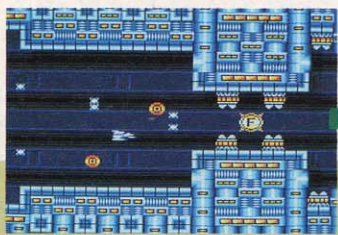
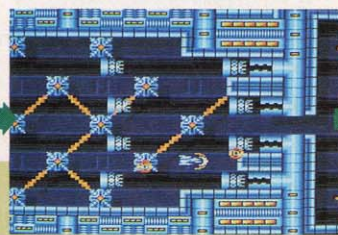
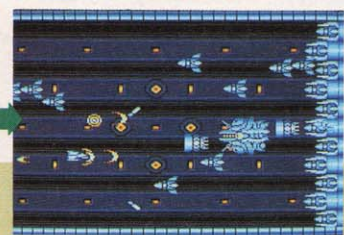
⬆ネチョネチョグログロとトグロを巻いてる生物群たち。

なに神殿で死んでんねん!?

広大な神殿の中から聞こえてくるダンサブルでパンチのきいたビートは……。バンボ・ブバンボ・ブボン・バン・ホッホー! そう、神殿の守護神バンボの雄叫びだ。さあ、みなさん、ご一緒に! バンボ・ブバンボ・ブボン・バン・ホッホー! んなことやってる場合ではないのだ。ケンジよ!

⬆神殿の守護神バンボの口から吐き出すゲロ……じゃなかったレーザーに当たると、イチコロなの。

いわゆるひとつの要塞面ってやつかあっ!

東銀河の辺境にある要塞ガッコー。数多くの謎に包まれたこの要塞は、我が軍の侵入を固く拒み続けている。幾重もの防衛ラインを突破せよ!

⬆まだ誰も足を踏み入れたことのない難攻不落の要塞、ガッコーの内部へ侵入する。

⬆内部には意地の悪い仕掛けがいっぱい。この防衛ラインをすり抜ければ中枢部だ。

⬆こ、これがスーパーダイナミックエネルギータンク、ビックパパイアの正体かあ!

作品募集

MSXマガジン編集部では吉田建設で作成した、キミたちのオリジナルゲームを募集しています。ゲームのデータをセーブした吉田建設のディスクに住所、氏名、年齢、電話番号を書いたメモを同封してMSXマガジン編集部「吉田建設作品募集」係まで送ってください。あて先は、194ページにあります。

なお、応募作品は、返却できませんので、あらかじめ、吉田建設の"ユーザーディスク作成"でバックアップを作成しておいてください。

TAKERUで好評発売中!!

■機種……………MSX2+(FM音源内蔵機種に限る)
■メディア……………3.5インチ2DD
■価格……………4,500円[税込]

愛とMSXを求めて歩く
本田文貴、純愛の旅第1弾

MSXでカラオケCM!

いやー、世の中にはいろいろとオモシロイ使われ方をしているMSXがあるもんだね。獣医さんやベッドなどネタがつきないのだ。そういうわけで今回も珍しいネタ、MSXでカラオケCMを製作している現場に突撃取材だ！

新潟へと旅立ったのだ!

とある3月の昼下がり、MSXマガジン編集部に1個の小包が届いた。手に取ってみるとけっこうゴツイ感じがする。なんだろーなと思って開けてみたら、ジャジャーン、中には厳重に包装されたビデオテープが入っていたのだ。ワクワクするなー、きっとオモシロイものが録画されているはずだよね、という期待を胸に、さっそくデッキに入れて再生してみた。見てビックリ、出てきたのは、中年の男性の声と、ビデオデジタイズの画面だけだったのだ。残念(何を期待してたんでしょーね、マッタク)。

あっ、紹介が遅れました。こんにちは、MSXマガジン編集部の本田といいます。MSXでメシを食っている27歳、独身、少しヘンタイ、彼女イナイ歴20年で、今のところさみしい生活を送っているサラリーマンです。あぁ、新しい出会いがホ・シ・イ……。そーだ、出会いを求めて旅に出よう！　何かいいことがあるはずだ。

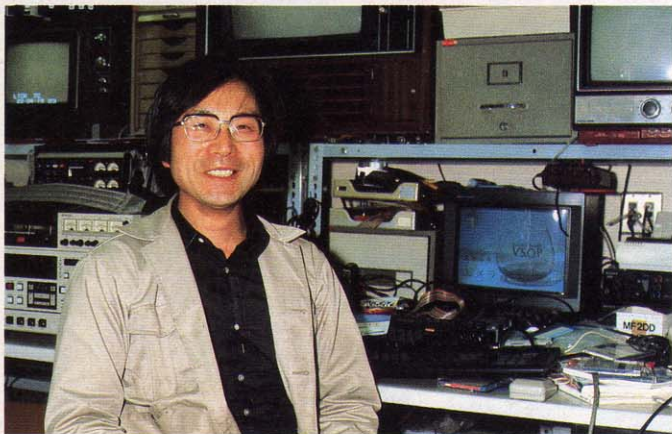
てなことは横に置いといて、話を元に戻すとしよう。そのビデオテープには、'89年2月号のMSXマガジンに載っていたビデオスキャナーを作ってみたんだけど、うまく動かないので教えてちょうだい、というメッセージが入っていたのだった。いままでは、ソニーのHB-F900とHBI-F900を使ってデジタイズした画面で商売をしていたんだけど、それに加えて自然画モードでも画像を取り込みたいというのだ。

ショーバイ？　そーか、画像取り込みでリッパに商売になるのか。もうちょっと、詳しく聞いてみよーっと。というわけで、上越新幹線に乗って新潟へと向かったのだ。やっぱり旅に出てしまった。

出迎えてくれたのは、小包の送り主、新潟県白根市に住む薄田秀男さん。ウスダ電機という会社をやっていて、電話取り付け工事や結婚式のビデオ撮影、MSXを使ってデジタイズ画像を作り、マシンとセットで売っているなど幅広く手掛けている人だ。

商売の話を詳しく聞いてみると、カラオケパブにMSXを設置して、レーザーディスクカラオケの曲と曲の合間に、取り込んだ画像をCMとして流しているとのこと。フーム、カラオケパブか、一応私の得意分野だしな。そう、これも仕事だと割り切っていくか。

薄田さんの案内で、スナック〝エメラ〟へ向かったのだ。ナイスな新潟の夜の始まりなのだ。

⬆ウスダ電機。無線用の鉄塔があるのだ。

⬆カラオケCMを作っている薄田さん。ビデオスキャナーを使って画像を取り込んでいる。

六百萬円!!

⬅600万円のビデオデッキ。
田中パンチのBMWより高い！

カラオケに挑戦してみるのだ！

というわけで、あたりはだんだん夕闇がせまってきて、カラオケの気分が高まるのであった。あー、早くカラオケしたい。イカン、仕事ということを忘れそうだ。

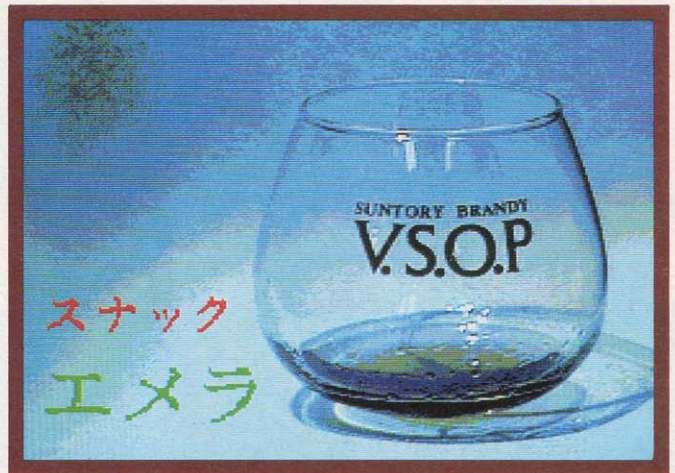
スナックエメラに到着したのは、だいたい6時過ぎごろ。お客さんがひとりいて、マスターと話をしていた。驚いたことに、エメラのマスターと薄田さん、それにこのお客さんは、中学時代の同級生だそうだ。よくここに集まっているらしい。マスター、このMSXのシステムの調子はどうですか？

「ウーン、コンピュータのことよくわかんないんだけど、故障なしでちゃんと動いてるもんね。曲が終わると、自動的にMSXに切り替わるようになっていてメンドクサクないし、いいんじゃない」

そーですか。

「それに、MSXには直接関係ないんだけど、照明が音に反応して変わるようにしてあるんですよ」

ちょっと試してみていいですか。エート、ハウンドドッグのff（フォルテシモ）あります？　ああ、そうですか。じゃお願いします。

気分よく1曲歌って、エメラをあとにした本田であった。

⬆この画面が、カラオケの曲と曲の合間に映し出されるのだ。ほかに2種類のパターンがあって、自動的に切り替わる。

⬆店のマスターと世間話をしながら、ビールをグイッ。
➡ひたすらソノ気になって歌う、おバカさんだ。

ほかにもMSXでCMを使っているところがあるんですか、薄田さん。

「ええ、同じようにレーザーディスクカラオケの店が数軒と、仏壇店の店内ビデオ放送にも使っているんですよ」

仏壇とMSX！　珍しい取り合わせですね。

「白根市の特産品として、仏壇は全国的に有名でしてね。あしたそのお店に行ってみましょう」

⬆マチのあかりが一とてもキレイねー、という雰囲気のスナックエメラなのだ。

こうしてカラオケCMだけでなく仏壇店の取材という、予想しない展開になったのであった。

最後に、薄田さんが製作したビデオスキャナーがうまく動かなかったのは、プログラムの入力ミスだったことを付け加えて新潟の旅を終わるとしよう。さて、来月はどこに旅立つのか。

白根市の名産品は、なんと仏壇だった！

⬆ひときわ目につく、金ヒカの仏像なのだ。ひゃー、デッカイ！

白根市の名物はいくつかあるらしいけど、とくに有名なのが大凧合戦と仏壇だそうだ。残念ながら時期がずれていたので、大凧を見ることはできなかった。でも、もうひとつの名物、仏壇店は確かにハデハデだったのだ。街のメインストリートをはさんで2つの大型店舗が張り合っていて、巨大な仏像が立っていたり、とても仏壇店には見えない黒川紀章氏設計の建物がドーンと建っていたりする。その仏壇店のひとつ、鈴木仏壇にもMSXが使われていたのだ。

ビデオテープによる案内を店内の何ヵ所かに流しているんだけど、テープを巻き戻すあいだにマックロな画面にならないように、MSXで画面にCMを出している。仏壇店とMSXっていうのも妙な取り合わせだね。

⬆お店のきれいなおネーさんと一緒にウフフ。ここにMSXが置いてあるのだ。

⬇ナ、ナント700万円もする仏壇なのだ。フム、これも田中パンチのBMWより高い。

おたより待ってます

今回のように、MSXをゲーム以外で実用しているとか、街角のこんな所に、アラ、MSXがあるわ！　というような情報がありましたら、私、本田ほかラメン田川などが、全国どこでも出かけていきます。

あて先
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
旅は道連れにしちゃイヤン　係

初の野田稔
責任編集
監督作品
『やめてよぉ〜』(野田稔談)

第64回伝統のいあ〜んバカンス記念
MSXマガジン LOGiN ファミコン通信 3誌合同
富士山にちなんで"コケコッコ"企画

楽しかった研修旅行をふり返って

毎年恒例なのである。3誌合同の研修旅行。みんな満面に笑みと苦笑を浮かべながらの小旅行を大紹介してみるぞ。

⬇この写真の中央にいるのが、ご存じ、デザイナー兼書生さんの、小山俊介だ。その左右にいるのは、こま犬。本田文貴は食事が大の好物なのだ。

⬅事務関係をすべてとりしきっている清水早百合。特技は大量の穀物を瞬時にしてたいらげること。

年に一度のバランス調整、まあ日ごろむちゃくちゃな編集部をさらに統合して、どこまで奇人変人をとんがらすことができるか!? を占う、第64回(うそ)いあ〜んバカンスが、4月17日に催されました。あ、この際いっておきますが、そのいあ〜んバカンスというのは、いわゆるシャレで、慰安旅行が慰安バカンスというふうに解釈されて、慰安をいや〜んという悩ましい声に置き換えて、総合的にいあ〜んバカンスという、口にするのもはずかしいようななんかよくわからないものになった、というようなものなのです。

まあ、そうなんですけれども、とにかくは、サロンバス3台に、総勢98人が詰めこまれて、河口湖にむかった、のです。

変人の多さでは、東洋随一といわれているMマガ編集部ですが、変人といいましても、いろいろと種類がございます。公な変人もい

⬇樽のなかにいるのは、ご存じ、ラメン田川。かれは、クロフツの『樽』を実践するかのように誰かをびっくりさせようとして、樽のなかに潜む。妙に樽のなかが似合ってるなあ。

連続小説
トラベルミステリー
秘境うさぎちゃんの旅(第3話)

おしょうゆ取って、とか、そういうの

目次

うっ、と山田は、引きつった自分の顔を見た。よく見ると、顔が引きつっていた。「また、いつもの顔面神経痛が出たか。ということは、私の身に危険があぶないということだな。羽衣さんは、私の手紙の真意をくんでくれただろうか。羽衣さん早くきてくれー」

そのころ羽衣は、事務所ではごろも缶詰シーチキンをつまようじで食べていた。「妻の用事で、つまようじ、なんてな」。と、そんなときに、事務所のドアをノックする音が……。こんな時間に。

「あーた、また残業とかいって、こんなところで、お夜食ざーますか? それともスナック『ジュピター』の聖子ちゃんからの差し入れざーますか」。女房の良枝であった。「ちがうってば。これは、そこのローソンで買って……」

「なんざますか、このおしょうゆのついた手紙は。なんかの合図ですわね。くやしー」。「ちがうってば、あ、いてててて」恐ろしい、事件であった……完。

⬆本文と写真は関係ありませぬ。

※まあ話の前半部分に興味がおありの方は、ファミコン通信、ログインを立ち読みでもしてください。

左はしはフォーマット林。そのとなりが、なぜかファミ通の東府屋ファミ坊。謎のカップリングだな、こりゃ。

➡MSXマガジンが誇る、そう、みなさんご存じの千倉真理。彼女も参加して、このようにごあいさつ！　とってもメジャーな研修旅行なのであります。

れば、プライベートな変人もおります(?)。Mマガの編集部員は、多人数の集まりでは、意外と地味。矢面に立つことなく、しかし、いかんなく変人を謳歌するという、微妙なバランス栄養食のカロリーメイトのように、ソリッドな連中なんです。

ですから、食事時なども、静かなものです。まるで普通人かのように食事をします。しかし、本田文貴は、静かに食事をしながらも、どこかニタニタしているし、フォーマット林は微動だにせず時計仕掛けのように食事してたりして。もう最高。また、菅沢嬢は菅沢嬢で、その内在するパワーを押しこめながら静かにしている姿など、思わず涙してしまう一面も。

さて、なにゆえこんな多人数で大挙民族大移動を行なうかというと、それは会議を、ミーティングを行なうためなのです。研修旅行なんですから、ともかくも。ですから、Mマガでも編集会議を行ないました。まじめな会議にしようとするんですけれども、ワシントン小林豊丸がいきなり部屋の畳をひっくりがえしはじめたり、ガスコン金矢はのんびりと読書をはじめたりして、(漫才はやはり)てんやわんや。しかし、まあそんなこんなでも、たいへん有意義な会議ができたのは、ひとえに、日ごろの超能力開発の鍛練といったところでしょうか？

このように、なんでもかんでも記事にしてしまうわれわれです。できれば、ほかの2誌ともあわせてお読みになってくださいね。

嵐を呼ぶ
富士山麗製版合戦

ログインは共同印刷で、ファミコン通信は凸版印刷で、そしてこのMSXマガジンは大日本印刷で印刷されています。これは、奇しくもといった感じですね。大手の印刷会社を向こうにまわしての、3誌構成となっているんですけれども、それではここで、どこの印刷所さんが一番きれいに製版、印刷してくださるのか？　ということをはばかりながら合戦にしてしまえっ、ということで、はーいお待たせ、人類最初の試み、製版合戦ですう。

大日本印刷さんは、とてもきめこまやかに製版してくださいます。下の写真は、きれいな富士山の写真に、きたないプロパー松本を重ね合わせたもの。こんなにすばらしく重ねられると、思わずうーんマンダム、とうなってしまいます。

⬆われわれは、大日本印刷(株)を応援しています。はーい、三三七びょーしー。

応募券

CDウォークマンが、なんと9名様に当たる!
3誌合同ウルトラ官能クイズ

下の問題に答えてください。解答はこの記事のどこかにあるから、探しましょうねー。

ワシントン小林豊丸の会議中の奇行はなんだったかな？

この問題のほかに、ログインとファミコン通信中に掲載されている問題の解答も、はがきにまとめて書いていただきたいわけです。3誌全部の答えがありませんと、無効ですからね！

あて先　〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル (株)アスキー
MSXマガジン編集部
3誌合同ウルトラ官能クイズ係

はがきの書き方

切手
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
3誌合同
ウルトラ官能クイズ係

ファミコン通信の答え
○○○○○
ログインの答え
○○○○○
MSXマガジンの答え
○○○○○
住所 〒000-00 ○○県○○市○○
名前 ○○○○
年齢 ○歳
電話 000-0000

締め切りは7月7日

右上の応募券をはがきにはり、3つの答えを書いて左のあて先まで、官製はがきで応募してください。正解者のなかから抽選で9名様にCDウォークマンを！

CAI Community Plaza

コンピュータとの幸せな出会いを作る

■ニコルの森をレポート■酒井邦秀

河合楽器から『ニコルの森』という"学習環境システム"が発売された。絵本や積み木に混じってMSXも使われているのだとか。今までのCAIとはだいぶコンセプトの違う、おもしろそうなものだね。なにはともあれ、河合楽器に早速おじゃましてきたよ。

自然が結びつけた ニコルの森の世界

C.W.ニコルさんて知ってるかな?イギリスの西のほう、ウェールズというところで生まれてカナダに移住、いつも自然の中で暮らしてきた人。今は長野県の黒姫に住んで、本を書いたり、コマーシャルに出たりしている。紀州の鯨とりの話を書いた"勇魚(いさな)"とか、"風を見た少年"なんていう本は日本語にもなっている。いや風を見た少年は初めから日本語で書いた童話なのだった。

そのニコルさんが幼児向けに監修したのが、『ニコルの森』という学習環境システム。もちろんMSXも使われているし、"子供とおとなのプレイシステム"というコンセプトも、なんともおもしろそうだね。中でもボクがいちばん興味をもったのは、学習環境システムの"環境"というところ。でも、なぜ興味を持ったかの説明はあとにして、まずはどんなシステムなのか、見てみることにする。

ニコルの森は3つに分かれている。ブックプレイとアートプレイとコンピュータプレイだ。そしてその3つを結びつけているのが、ニコルさんが愛してやまない"自然"というわけだね。

まずブックプレイは、5冊の絵本からできている。絵本の中では、ニコルおじさんが森の中を案内してくれるんだ。木や動物や四季を通じて、子供たちは生まれるということ、食べるということ、死ぬということ、つまり生きるということについて発見していく。

アートプレイは、畳1枚分もある大きな画用紙や、太鼓、音の出る積み木などで、好きなように何かを表現する世界だ。自分で芝居を作るミニシアターもある。

そしてコンピュータプレイは、MSXを使って考える力を育てようというもの。まず"こんにちはコンピュータ"という章で、遊びながらコンピュータの基本的操作に親しむ。カーソルやリターンキーの使い方がある程度わかったら、今度はバードウォッチングに挑戦。コンピュータ言語のLOGOに似た操作で、方向と距離をうまく判断して鳥に近づけたら成功だ。

このほかにも、パイプをつないで山火事を消したり、蜜蜂になったつもりで蜜を集めたりと、論理的な思考を育てるゲームもある。また、宇宙に出て人工の森を育てるシミュレーションや、"かんさつノート"という簡単なデータベース、タッチパネルを使ったお絵描きまであるぞ。こうしたシステムを、保育園や幼稚園の子供が操作するというのだからすごいね。

ニコルの森はこんなソフトなんだ

左の写真にあるのが、ニコルの森の全システム。ブックプレイで使う5冊の絵本や、アートプレイの太鼓、積み木、イメージブロック、そしてミニシアターなどが揃っているね。

コンピュータプレイのために用意されたマシンは、もちろんMSX。写真をよく見てもらえばわかるかもしれないけど、ディスク内蔵のMSX2マシンなんだ。そして、子供たちが画面上に絵を描くのに使う、タッチパネルもある。

これは河合楽器の大野さんたちが話していたことだけど、7つのソフトが用意されたコンピュータプレイの中で、子供たちが真っ先に興味を示すのが"かいてみよう"というコンピュータアートの世界。タッチパネルを指でなぞったとおりに、画面に線が引け絵が描けるということが、面白くてしようがないんだね。

ニコルの森が対象としている年齢層は、小学校に就学前の幼児たち。そのため、システムが導入されているのは、幼稚園や保育園が主流だとか。でも"個人の家庭でも、たくさんの方に使ってもらっています"とのことだった。その秘密は、お母さん

⬆オープニングにはニコルさんが登場。

⬆パイプをつないで火を消す森の消防士。

子供たちが能動的になれる環境を作る

でも、あいうえおや、1、2、3は、やらないの？　という質問が出そうだね。たしかこれは教育システムだったはず……。

〝そこがほかの教育システムと違うところなんです〃と強調するのは、ニコルの森の開発を担当するメディアラボの押尾さんと、河合楽器の大野さんだ。

ふたりによると、今までのCAIはただ文字を教え数字を覚えさせるだけで、子供たちは〝受動的〃だった。ところがニコルの森では、子供たちが〝遊びながら知力を高めていける環境〃で、〝能動的〃にコンピュータに向かい合うのだそうだ。つまりMSXは〝教具〃ではなくて、積み木や画用紙や太鼓と同じ〝遊具〃というわけなんだね。

そうした遊び道具を子供たちの回りに置いておく。子供たちがおもしろいと思えば、それを使ってただ楽しむ。そして楽しみながら、自分たちのまわりの自然のこと、自分たちが生きることなど、論理的な考え方で問題を解決することを学んでいくはず……。

⬆ニコルの森の販売を担当する大野さん。こころよく取材に応じていただきました。

いつもこのページで書いていることだけど、この考え方にはまったく賛成だね。教育の〝理想〃といっていいかもしれない。もっともそれだけに、思い切って取り組めないのが普通なんだけど、ニコルの森は〝環境を整える〃ことで、かなり徹底しているようだ（保育園や幼稚園だからできることかもしれない。入学試験とはだいぶ遠いところに位置するわけだからね）。

どのくらい徹底しているかを紹介しようか。たとえばコンピュータプレイでは、コンピュータから何をしてくださいという指示が出るのは、はじめて〝こんにちはコンピュータ〃のディスクを差し込んだときだけ。簡単なキー操作を理解してしまったら、次からは子供のほうから何かしない限り、何も起こらないのだそうだ。

また、子供たちがコンピュータに触れるときに先生が指導するのは、〝キーはどんなに叩いても壊れないから、好きなようにしなさい〃ということだけ。あとは一切ああしろこうしろと、いわないことにしてあるらしい。押尾さんがこのシステムの開発に取り組んだとき、〝子供を管理する側には回りたくない〃と思ったそうだけどその覚悟やよし、だね（難しいかな）。

⬅コンピュータプレイのプログラムを担当した押尾さん。次は何を作ってくれるのかな。

でも、そこまで徹底してしまうと、先生は何をすればいいんだろうか。不安にならないだろうか。前にアメリカで、LOGOを使った教室を見せてもらったときのことを思い出してしまう。あのときも何人かの先生が、〝子供たちが手探りで自分なりの表現を見つけるまで待っているのが大変だった〃といっていた。

光り輝く未来はもう、すぐそこに

ここでちょっと難しい話になるよ。ニコルの森のコンセプトである〝管理するな、環境を与えるだけでいい〃というのは、LOGOの考え方とそっくりなんだ。LOGOというプログラミング言語も、子供たちの前に〝マイクロワールド〃を置いて、数学が実際に〝生きている〃世界を作ろうとしたものだ。ニコルの森の学習環境は、いってみれば自然をマイクロワールドにして、都会の子供たちのすぐそばに置こうとしたものだといっていいと思う。その証拠に、ニコルの森を開発した押尾さん自身も、LOGOのコンセプトを記した〝マインドストーム（セイモア・パパート著）〃という本を読んで、大変な感銘を受けたと話していたよ。

ニコルの森が字や足し算を教えるものではなくて、子供たちが自分でいろいろなことを発見していく環境を提供するものだということになると、これは大変な事業になるね。コンピュータを使って漢字をいくつ覚えました、何桁の引き算までできるようになりました、というほうがずっと簡単だ。なんといっても〝論理的思考〃の進歩なんて、計りようがないのだから。

親にしても、ニコルの森を子供に買うときは覚悟がいるぞ。せっかちに試験の点数を上げろとか、社会に出て役立つ英会話を身につけろ、とかばかりいってないで、たまにはリュックを背負って山登りにいかなきゃいけない。ニコルの森の〝環境〃は、やっぱり本物ではないからね。本物への手がかりではあるけれども。

つまりニコルの森の〝思想〃を追求していくと、ほとんど〝河合幼稚園（保育園）システム〃ということになってしまいそうだ。いや、親の教育までやることになるかな。ひょっとすると、文部省の教育までやることになるかもしれない。少なくともLOGOの生みの親であるパパートさんは、そういうつもりでいたんだ。

ニコルの森の世界は、まだはじまったばかり。これからどうなるか楽しみだけれど、先がわからないところがまた、こうした〝オープン・システム〃のおもしろいところだね。次号では、ニコルの森を実際に使っているところを見せてもらう予定。明かるく光り輝く未来が、少しでも見えてくるだろうか。楽しみだね。

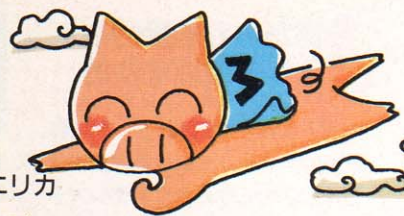
のためのアフターケアが充実していること。ニコルの森をどう使ったらいいかを説明する〝ケアブック〃や、基本となる考え方をニコルさんみずからが説明した、メッセージビデオなども用意されているんだ。

最後に、ニコルの森に関する問い合わせ先は、次のとおりだよ。

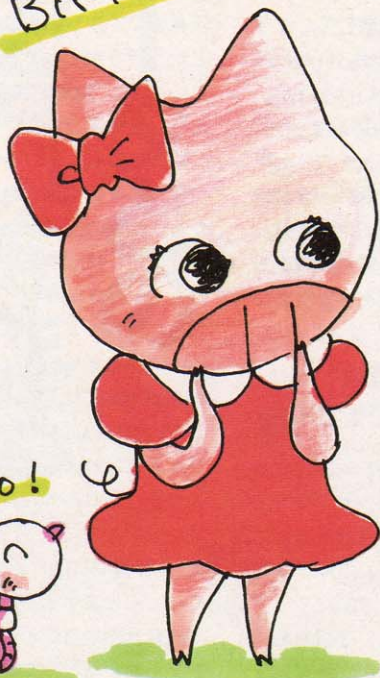
〒151 東京都渋谷区代々木1-36-4
全理連ビル5F
株式会社河合楽器製作所
NE事業部
☎03-379-2226
☎0534-57-1312（本社）

⬆類推する力を養うシミュレーション。

⬆ゲームの説明も画面に表示されるんだ。

ウーくんのソフト屋さん#13

TOOL　MSX　MSX2　RAM32K以上

イラスト&コミック―桜沢エリカ
プログラム――――杉谷　誠一

スケジュール付カレンダー

便利なしろものです

規則正しい生活を送ってますか？　今年入学、就職した人たちは、新しい毎日にもそろそろ慣れたんじゃないかな。そして、もう少したつと楽しみな夏休みがやってきますね。勉強や仕事だけでなく、私生活でも、忙しくなってくる季節になりますね。もう今からなにしようかな？なんて考えてるでしょ。ね、そうでしょ？　今月は、そんな多忙な毎日を助ける、スケジュールが書き込めるカレンダーです。これをうまく利用して、充実した生活を送ってほしいのです。

プログラムの使い方

このプログラムはマシン語を使用してませんが、念のため打ち込んだら一度セーブしてください。

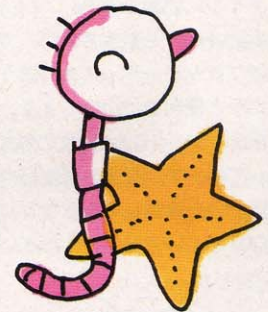
RUNすると、まずメニュー画面が表示されますので、好きなものを選んでください。１週間の予定は、今まで入力した予定を１週間単位で表示します。予定の入力は、１日単位でその日の予定を入力します。カレンダー表示は、任意の月と、その月にある祝日を表示します。詳しいことは画面を見てもらうとわかるでしょう。

プログラムを終了する場合は、メインメニューの〝0〞を使って終了してください。CTRL＋STOPで強制終了すると、入力したスケジュールが消えてしまうことがありますから、絶対に使用しないでください。

それでは、くれぐれも打ち込みミスのないようにね。

```
1000 '= ｼｮｷｾｯﾃｲ ==============================================
1010 SCREEN 0:WIDTH 40:KEY OFF
1020 CLEAR 4096:DIM SD$(12,31,2),SF(12):DR$="A:":LN$=STR
ING$(39,"=")
1030 DIM MN(12),MS(13),ME$(12),WE$(6),HM(15),HD(15),HE$(
15)
1040 FOR I=1 TO 12:READ ME$(I),MN(I)
1050 MS(I+1)=MS(I)+MN(I):NEXT I
1060 FOR I=0 TO 6:READ WE$(I):NEXT I
1070 I=0
1080 READ HM(I),HD(I),HE$(I)
1090 IF HE$(I)<>"" THEN I=I+1:GOTO 1080
1100 GET DATE DT$
1110 YY=VAL(MID$(DT$,1,2))+1900
1120 MM=VAL(MID$(DT$,4,2)):DD=VAL(MID$(DT$,7,2))
1130 '= ﾒｲﾝ ﾒﾆｭｰ ============================================
1140 CLS
1150 PRINT "MSX-SCHEDULER
1160 PRINT
1170 PRINT "[1] ｲｯｼｭｳｶﾝﾉﾖﾃｲ
1180 PRINT "[2] ﾖﾃｲﾉﾆｭｳﾘｮｸ
1190 PRINT "[3] ｶﾚﾝﾀﾞｰﾋｮｳｼﾞ
1200 PRINT
1210 PRINT "[0] ｼｭｳﾘｮｳ
1220 A$=INPUT$(1):IF A$<"0" OR A$>"9" THEN 1220
1230 ON VAL(A$)+1 GOSUB 1250,1280,1480,1700
1240 GOTO 1130
1250 '= ｾｰﾌﾞ & ｼｭｳﾘｮｳ =======================================
1260 FOR I=1 TO 12:S0=I:GOSUB 2080:NEXT I
1270 END
1280 '= ｼｭｳｶﾝ ﾖﾃｲ ===========================================
1290 M0=0:INPUT "ﾅﾝｶﾞﾂﾉﾖﾃｲﾃﾞｽｶ (RET:ｷｮｳ)";M0
1300 IF M0=0 THEN M0=MM:D0=DD:GOTO 1330
1310 IF M0<1 OR M0>12 THEN 1290
1320 INPUT "ﾅﾝﾆﾁﾉﾖﾃｲﾃﾞｽｶ";D0
1330 AT=MS(M0)+D0-1:WK=(AT+(YY-1989)) MOD 7
1340 PRINT LN$
1350 FOR I=0 TO 6
1360 IF (AT-MS(AT/29+1))<0 THEN M=INT(AT/29) ELSE M=INT(
AT/29)+1
1370 D=AT-MS(M)+1:IF M>12 THEN 1430
1380 S0=M:GOSUB 1940
1390 PRINT RIGHT$(STR$(M),2);"/";RIGHT$(STR$(D),2);" |";
SD$(M,D,0)
1400 PRINT "  ";WE$(WK);"                            |";
SD$(M,D,1)
1410 PRINT "     ";"                              |";
SD$(M,D,2)
1420 AT=AT+1:WK=(WK+1)MOD 7
1430 NEXT I
1440 PRINT LN$
1450 PRINT "ﾂｷﾞﾉｲｯｼｭｳｶﾝｦﾋｮｳｼﾞｼﾏｽｶ(0:ﾊｲ 1:ｲｲｴ)";:A$=INPUT
$(1):PRINT
1460 IF A$="0" THEN 1340
1470 RETURN
```

⬆漢字対応なので、見やすくていいんだよ。

⬆いざ書いてみると、こーんなに予定が！

各行の説明

1000～1120	初期設定
1130～1240	メインメニュー表示と入力判定ルーチン
1250～1270	プログラム終了ルーチン
1280～1470	1週間の予定表示用ルーチン
1480～1690	予定入力用ルーチン
1700～1930	カレンダー表示用ルーチン
1940～2070	すでに入力したスケジュールのデータをファイルからロードする
2080～2150	入力したスケジュールのデータをファイルにセーブする
2160～2200	月の名前と、その月の日数のデータ
2210	曜日の名前のデータ
2220～2350	祝日の日付と祝日名のデータ

プログラム解説

MSX 2 を使っている人は、1010行のWIDTH40を、WIDTH80に変更すれば、入力、表示の際に便利です。また、MSX 2 ＋かあるいはMSX-DOS2を持っている人は、漢字BASICモードでも使用できます。その場合は、1140行と1750行にあるCLSを、CALL CLSに変更してください。メッセージやカレンダーの表示をすべて漢字にすれば、より見やすくなっていいでしょう。

入力されたデータは、1カ月単位で"SCHE-＊. DAT"（＊はAからLになる）というファイル名のファイルに記録します。

カセットでも動きますが、できればフロッピーディスクのほうがなにかと便利でいいでしょう。

祝日のデータはDATA文の形式で入っています。自分の誕生日や開校記念日を追加してみるなど、自分なりの使い方をしてくださいね。

```
1480 '= ﾖﾃｲﾉ ﾆｭｳﾘｮｸ ==============================
1490 M0=0:INPUT "ﾅﾝｶﾞﾂﾉﾖﾃｲﾃﾞｽｶ(RET:ｺﾝｹﾞﾂ)";M0
1500 IF M0=0 THEN M0=MM
1510 IF M0<1 OR M0>12 THEN 1490
1520 D0=0:INPUT "ﾅﾝﾆﾁﾉﾖﾃｲﾃﾞｽｶ";D0
1530 IF D0<1 OR D0>MN(M0) THEN 1520
1540 AT=MS(M0)+D0-1:WK=(AT+(YY-1989)) MOD 7
1550 IF (AT-MS(AT/29+1))<0 THEN M=INT(AT/29) ELSE M=INT(
AT/29)+1
1560 D=AT-MS(M)+1:S0=M:GOSUB 1940
1570 PRINT LN$
1580 PRINT RIGHT$(STR$(M),2);"/";RIGHT$(STR$(D),2);" ¦";
SD$(M,D,0)
1590 PRINT "  ";WE$(WK);                             " ¦";
SD$(M,D,1)
1600 PRINT "      ";                                 " ¦";
SD$(M,D,2)
1610 PRINT LN$
1620 PRINT "ﾍﾝｺｳｼﾏｽｶ(0:ﾊｲ 1:ｲｲｴ)";:A$=INPUT$(1):PRINT
1630 IF A$<>"0" THEN 1690
1640 PRINT LN$
1650 PRINT "1ｷﾞｮｳﾒ¦";:LINE INPUT SD$(M,D,0)
1660 PRINT "2ｷﾞｮｳﾒ¦";:LINE INPUT SD$(M,D,1)
1670 PRINT "3ｷﾞｮｳﾒ¦";:LINE INPUT SD$(M,D,2)
1680 PRINT LN$
1690 RETURN
1700 '= ｶﾚﾝﾀﾞｰﾋｮｳｼﾞ ===========================
1710 M0=0:INPUT "ﾅﾝｶﾞﾂﾉｶﾚﾝﾀﾞｰﾃﾞｽｶ(RET:ｺﾝｹﾞﾂ)";M0
1720 IF M0=0 THEN M0=MM
1730 IF M0<1 OR M0>12 THEN 1710
1740 AT=MS(M0):WK=(AT+(YY-1989)) MOD 7:X=WK:Y=0
1750 CLS
1760 PRINT "        ";RIGHT$(STR$(M0),2);"  ";ME$(M0)
1770 PRINT
1780 PRINT " Su Mo Tu We Th Fr Sa "
1790 FOR I=1 TO MN(M0)
1800 LOCATE X*3,Y+3:PRINT RIGHT$(" "+STR$(I),3)
1810 X=X+1:IF X=7 THEN X=0:Y=Y+1
1820 NEXT I
1830 PRINT
1840 I=0
1850 IF HM(I)<>M0 THEN 1880
1860 PRINT RIGHT$(STR$(HM(I)),2);"/";RIGHT$(STR$(HD(I)),
2);"  ";
1870 PRINT HE$(I)
1880 I=I+1:IF HE$(I)<>"" THEN 1850
1890 PRINT
1900 PRINT "ﾎｶﾉﾂｷｦﾋｮｳｼﾞｼﾏｽｶ(+:ﾗｲｹﾞﾂ -:ｾﾝｹﾞﾂ 0:ｲｲｴ)";:A$=
INPUT$(1):PRINT
1910 IF A$="+" THEN M0=M0+1:IF M0<13 THEN 1740
1920 IF A$="-" THEN M0=M0-1:IF M0>0  THEN 1740
1930 RETURN
1940 '= ﾃﾞｰﾀｰﾉ ﾛｰﾄﾞ ============================
1950 IF SF(S0)=1 THEN 2030
1960 ON ERROR GOTO 2040
```

```
1970 OPEN DR$+"SCHE-"+CHR$(64+S0)+".DAT" FOR INPUT AS #1
1980 FOR SI=1 TO 31:FOR SJ=0 TO 2
1990 INPUT #1,SD$(S0,SI,SJ)
2000 NEXT SJ:NEXT SI
2010 CLOSE #1:SF(S0)=1
2020 ON ERROR GOTO 0
2030 RETURN
2040 '
2050 ER=ERR:IF ER<>53 THEN ON ERROR GOTO 0:ERROR ER
2060 SF(S0)=1
2070 RESUME 2020
2080 '= デ-タ-ノ セ-ブ ======================================
2090 IF SF(S0)=0 THEN 2150
2100 OPEN DR$+"SCHE-"+CHR$(64+S0)+".dat" FOR OUTPUT AS #
1
2110 FOR SI=1 TO 31:FOR SJ=0 TO 2
2120 PRINT #1,SD$(S0,SI,SJ)
2130 NEXT SJ:NEXT SI
2140 CLOSE #1
2150 RETURN
2160 '= デ-タ- ==============================================
2170 DATA January, 31,  February, 28,   March, 31
2180 DATA April, 30,    May, 31,        June, 30
2190 DATA July, 31,     August, 31,     September, 30
2200 DATA October, 31,  November, 30,   December, 31
2210 DATA Sun, Mon, Tue, Wed, Thu, Fri, Sat
2220 DATA  1, 1,New Year's Day
2230 DATA  1,15,Adults' Day
2240 DATA  2,11,National Foundation Day
2250 DATA  3,21,Vernal Equinox Day
2260 DATA  4,29,Green Day
2270 DATA  5, 3,Constitution Memorial Day
2280 DATA  5, 4,National Holiday
2290 DATA  5, 5,Children's Day
2300 DATA  9,15,Respect for Aged Day
2310 DATA  9,23,Autumnal Eqinox Day
2320 DATA 10,10,Health-Sports Day
2330 DATA 11, 3,Culture Day
2340 DATA 11,23,Labor Thanksgiving Day
2350 DATA  0, 0,""
```

変数リスト

DR$	ファイルのドライブ名
HD(n)	祝日の日
HE$(n)	祝日の名前
HM(n)	祝日の月
LN$	行を区切るための記号が入っている
ME$(n)	月の名前
MN(n)	その月の日数
MS(n)	その月までの日数の和
SD$(n)	スケジュールの内容
SF(n)	ディスク(カセット)からスケジュールを読んだかどうかのフラグ

お知らせ

最近『ウーくんのソフト屋さん』に送られてくる、プログラムのアイデアのおたよりが、ちょっと少ないんです。パッとひらめいたアイデア、「こんなプログラムがあったらいいなあ」なんてアイデアがありましたら、このコーナーあてに送ってください。文章だけではわかりづらいものは、説明にイラストを同封してくださいね。みんなが手軽に打ち込めるようなプログラムのアイデアをお待ちしてます。採用者にはMマガ特製グッズを差し上げますので、みなさんもどんどん応募してくださいね。

あて先はこちら

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー　MSXマガジン
ウーくんのソフト屋さん係

SHORT PROGRAM ISLAND

ショート・プログラム・アイランド

EXPRESSION
PRISON
SPIDER

SQUARE
REVERSE 2

日常生活にゆとりを与えてくれるコーナーです!!

EXPRESSION

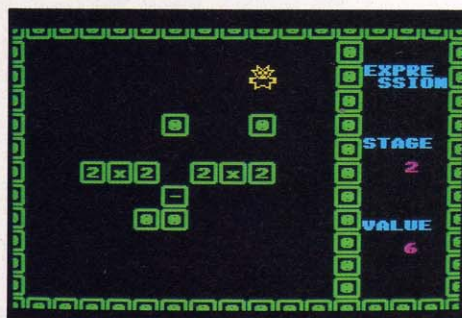
MSX16K以上
by 米沢恵司

世の中には暗算を大の得意にしている人もいれば、どうも数字は苦手なんだよね……、なーんて嘆いている人もたくさんいるよね。で、このプログラムは、そんな算数嫌いの向きには絶対におすすめすることができないゲームなのだ。なんてったって、複雑なパズルを解きながら数式を作り上げなければならないときたもんだから、数字アレルギーの人なんかは脳みそが空中分解してしまいそうになるくらい大変だぞ。

さて、プログラムを実行してみると、画面上のあちらこちらに数字や加減乗除の記号(＋－×÷)が書かれたブロックが表示される。キミはブロックを上手に並べ変えて、画面の右下に書かれている数字が答えになるような数式を組み上げるのだ。

自分のキャラクターはカーソルキーで操作する。ブロックは1度押すとほかのブロックにぶつかるまで動き続け、端まで行くと消えてしまうようになっている。数式は必ず横向きに並べなければならず、また、数字の書かれたブロックを2つ横に並べても2ケタの数字には見なされないので注意しよう。

数式を完成させるとコンピュータが自動的に正誤判定をして、正しい場合は祝福のメッセージが表示されて次の面に進むようになっている。

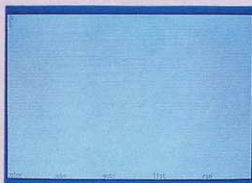
もし操作に失敗したり、わからなくなったりしたら、スペースキーを押すとその面の最初からやり直すことができるようになっている。全部で15面まであるぞ。

⬅頭の体操にちょうどいい(?)パズルだ

連載化決定!?

恐怖のプログラム

ここのところ数ヵ月間、不気味な沈黙を守り続けてきた恐怖のプログラムたちが、計り知れないパワーとともに、今、ここに復活の声を上げた！

ぐずぐずしているヒマはない。さあ、勇気を振りしぼって、下のプログラムリストを入力するのだ。

おっと、その前にひとつだけ約束をしておくれ。これからどんなことが起きようとも、決して目を閉じたりなんかせずに、この恐ろしい現実を見届けてほしいのだ。もちろん、トイレもすましておけよ。見たあとだと行けなくなるからな。いいか、お約束だぞ。

⬅一体、何が起きたのか？

```
10 'msx1 ﾃﾞﾊ ﾂｶｴﾅｲﾖ!
20 SCREEN0:WIDTH80:COLOR 15,4
30 VDP(13)=&H4F:FORI=&H800 TO I+239
40 VPOKEI,255:NEXT:VDP(14)=&H11
```

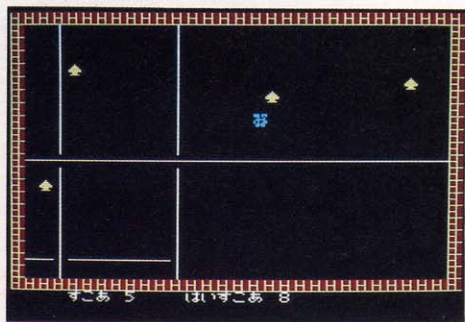
PRISON

MSX16K以上
by 平井明

最近のゲームは、ロールプレイングゲームやシミュレーションゲームなど、複雑で頭脳を駆使するものがすっかり多くなったよね。でも、たまには単純で気楽に遊べるようなゲームをやってみたいなあ、とかなんとか思ったりすることって、よくあるでしょ？　そんなときに遊んでみるといいかもしれないのがこのゲームなのだ。

ルールはとってもカンタン。水色のお化けみたいなやつをカーソルキーで動かして、画面上に散らばっているトランプのマークをかたっぱしから拾い集めていけばいいのだ。

ただ、上下左右からレーザービームがビシバシ飛んでくるので、ぶつからないように注意しよう。また、キャラクターの動きには慣性がつくので、慣れないうちはなかなかうまいぐあいに操作できないかもしれないぞ。

1度でもレーザービームや壁にぶつかってしまったらゲームオーバーだ。指先の鍛練になるかもね。

⬅何も考えずにただただ拾いまくれ！

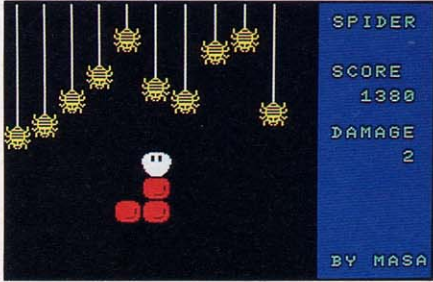
スパイダー

MSX16K以上
by MASA

暑い暑〜い夏が、もう目の前に迫ってきているね。夏には、海に山にと、行楽地へのレジャーを計画してウキウキしている人も多いんじゃないかな。でも、ウキウキしているのはキミたちだけではありません。昆虫さんたちも、オレたちの季節が来た！　とばかりに、元気イッパイに活動を開始するのだ。

そんなこんなでこのゲーム、クモとイモムシの間で、力強い攻防戦が繰り広げられるのだ。

プログラムを走らせると、上からクモがたくさん落ちてくる。キミはカーソルキーでイモムシを動かし、侵攻を食い止めるため、文字どおりクモをパクパク食べていくのだ。

クモが下まで降りてしまったり、イモムシくんの顔以外の体の部分にぶつかるとダメージを受ける。ダメージ5になるとアウトだぞ。

⬅クモとイモムシの壮絶なバトルだ。

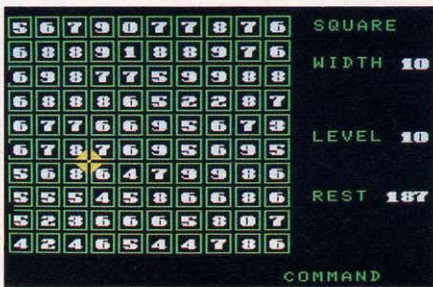
SQUARE

MSX16K以上
by MASA

今月はどういうわけなのか、数字を使った計算パズルゲームが2本もそろってしまったのだ。このゲームは、マス目の中の数字をすべて同じにすることが目的だ。

RUNさせると、まずマス目の大きさと難易度のレベルを聞いてくる。どちらとも、大きな数字を入力するほど難しくなるぞ。

入力が終わると、さっそくゲームがスタートする。黄色いポイントをカーソルキーで動かし、スペースキーを押すとポイントの周りの4マスに書かれた数字のそれぞれが1ずつ大きくなる。また、セレクトキーを押すと逆に1ずつ小さくなる。これを繰り返して、制限手数内に数字をそろえていくのだ。

F5キーを押すと、成功したかどうかを判定してくれるようになっている。ぜひとも、できるだけ難しいレベルに挑戦して、頭をガンガン悩ませてほしい。

⬅なかなか思うようにならないのだ

リバース2

MSX2専用
by MASA

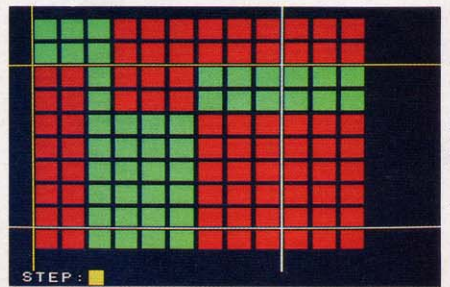
唐突だけど、ルービックキューブはやっぱりよくできたパズルゲームだよね。社会現象にまでなった、あの空前の大ブームもすっかり昔の話になってしまったけれど、今遊んでみても、その楽しさや奥の深さをひしひしと実感させられるのだ。いやあ、こんなにスゴイものを作ったルービック先生はホントに偉大な人ですね。あやかりたいもんです。感謝感謝。

と、昔を懐かしんだところで、ルービックキューブが好きだった人なら楽しくプレイできそうなパズルゲームを紹介しましょう。

12×10コマ分並べられた赤と緑のタイルを4本のラインで囲んで反転させ、画面下に表示されているステップ数以内ですべてのタイルを同じ色にそろえることが目的だ。

操作方法を説明しよう。まず、セレクトキーで動かしたい線を選び、カーソルキーを使って反転させたい部分を囲もう。そして、スペースキーを押すと色が入れ代わるようになっているのだ。

全部で20面まである。難易度はかなり高いけれど、作者によれば、一度解法のパターンを見つけてしまうと比較的楽に先の面まで進むことができるようになるそうなので、あきらめずにがんばろう。

ルービックキューブと比べるとだいぶ単純だけれども、なかなか腰のあるゲームだぞ。

⬅いいかげんに動かすとハマるぞ。

自分でプログラムを作るということは大変労力がいるものですが、その分だけ、完成したときの喜びはほかの何物にも代えられない格別なものです。あなたもぜひ、プログラム作りに挑戦してみてはいかがですか。

このコーナーでは、そんなあなたの作品を大募集しています。プログラムができあがったらディスクまたはテープにセーブして、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号とプログラムの操作方法を書いた紙といっしょに編集部までお送りください。採用者には当社規定の原稿料をお支払いいたします。なお、盗作や二重投稿などは絶対におやめください。

また、今月から恐怖のプログラムも募集してみることにしました。あっと驚かせるようなプログラムでしたらなんでもけっこうですので、気が向いたら軽い気持ちで応募してくださいね。あて先はこちらです。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
しょーとぷろぐらむ島係

MSXマガジン

SOFTWARE CONTEST

'89年上半期 堀井賞・木屋賞結果発表!

'89年の上半期にソフトウエアコンテストに入賞した作品を集めて審査する『堀井賞』、『木屋賞』。今回は作品数は少ないものの、レベルが高かったのだ。

琉球(RYUKYU)が 準堀井賞 の栄冠に輝く!

次代のゲームデザイナーやプログラマーをめざす人の登竜門、ソフトウエアコンテストの堀井賞、木屋賞の季節がやってきた。

最近は、ソフトウエアコンテストの応募作が少なくなっていて残念なんだけど、それぞれみんな、ある程度の水準を持っていることはウレシイ。このレベルを維持しながら、さらに作品が増えるといいんだけど……。

とにかく、'89年上半期の審査対象となったのは、ログインでグランプリを獲得した『琉球(RYUKYU)』と、MSXマガジン'89年4月号で第2席となった『ゴールドフィッシュ』の2つの作品だ。

琉球は、トランプの3枚のカードの中から1枚を選んで落としていき、タテ5枚×横5枚でポーカーの役を作っていくゲーム。ちょっぴり『テトリス』に似ていて、一度始めたら、ついついハマってしまうんだ。

ゴールドフィッシュは、海水の中でも生きていけるスーパー金魚〝デメくん〟が、海の大ボス、サメの〝シャーク〟を倒すために戦う、シューティングゲーム。いろいろな敵のキャラクターが出てきて、プレイヤーを飽きさせない。

この2作品について慎重なる審査の結果、堀井賞には一歩及ばなかったものの、準堀井賞として琉球が選ばれた。また、ゴールドフィッシュは、アマチュアならではの感覚が評価されたが、佳作どまりだった。木屋賞は残念ながら該当作なしという結果になった。

さらに、次回の堀井賞、木屋賞をめざして、すばらしい作品作りにはげんでほしいものだ。

☗引っ越したばかりの編集部で審査が行なわれた。2つの作品ともかなり好評だった。

☗木屋さんも、これはアイデア賞ものだ!と琉球(RYUKYU)に高い評価を与えていた。

準堀井賞 琉球(RYUKYU)

桑木隆治/京都府
X68000

画面に出ている3枚のカードを次々と落としていって、タテ、横、ナナメでポーカーと同じように役を作っていくゲーム。次にどのカードが出てくるかわからないので、カンと運が重要になってくる。

操作性がとてもよく、しかも基本的にルールがポーカーということなので、覚えやすいのだ。

モードにはEASYとHARD、それに練習用のROUNDが用意されている。

また、BGMは沖縄民謡調になっていて、とってもノリがいい。プレイしている最中に、ついつい体が揺れてしまうこともあるのだ。

☗ルールを覚えやすく、誰にでも楽しめるポーカーだ。

評 堀井雄二

新しいゲームを作ろうとする意気込みが感じられる。操作性に優れ、よく考えられているゲームだ。

ただ、クリアーしたときの〝ごほうび〟がもっとほしかった。また、面によってバラエティーをつけたらどうだろう。たとえば、あらかじめカードを置いておくとかの、さまざまなくふうができそうだ。

偶然性が高く、考え方3割、運が7割ぐらいの感じがするので、もう一度プレイしたいという中毒性を持たせるには、この比率を五分五分くらいにしたらいいと思う。

総評

堀井さん、木屋さんのおふたりに、全体的な感想をうかがった。これからソフトウエアコンテストに応募しようという人は、よーく読んで参考にしてほしい。

もう少しアイデアを練ろう!

堀井賞審査委員長 堀井雄二さん

今回審査した2作品とも、アマチュアのレベルとしてはすごいと思います。

ひとつだけ気をつけてほしいのは、実際にプログラムを作る前にもっとガマンというか、苦しむことが必要だということです。思い付いたらすぐにプログラミングせずに、自分の中で消化してさらにもう1段階練ると、ずいぶんよくなると思います。

継続して作ることが大事だ

木屋賞審査委員長 木屋善夫さん

プログラムというのは、なんといっても経験がモノをいいます。何本も作っていくこと、つまり続けることが大事なのです。

あとは、アイデア次第でいいものが作れるでしょう。妙にプロかぶれすると、つまらなくなりますね。アマチュアらしさに好感が持てます。あと、頭をやわらかくして、新しいイメージを浮かべることが大切です。

佳作 ゴールドフィッシュ

埼玉県/高原 保法 MSX1 RAM32K

MSXマガジン'89年4月号で、第2席に入賞した作品。

⬆中ボスのキャラクターがユニークなのだ。

海に泳ぎだしたスーパー金魚"デメくん"が、海の中のさまざまな敵を倒していく、シューティングゲームだ。

海の大ボス"シャーク"以下、中ボスが8匹いる。それらをやっつけてこそ、海を征服したことになる。

武器は、口から出すパワーバブルと体のまわりにある無敵のソルトビットだ。

評 木屋善夫

前作の『Gun Fish』に比べて洗練された気がするが、プログラム的にあまり進歩が感じられないのは残念だ。ただ、アイデアは良く、無敵のソルトビットや海中にある釣り針などがおもしろい。ゲームデザインはアイデア勝負といえる。

ひとつのゲームを、これだけ上手にまとめるセンスがあるんだから、さらに高いレベルを目指してがんばってほしい。

琉球(RYUKYU)は7月20日全国発売予定!

今回準堀井賞を受賞した『琉球(RYUKYU)』は、X68000版などと同時にパッケージで7月20日に発売される予定です。対象機種はMSX2以上になります。

めざせ! 堀井賞・木屋賞

"MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト"では、みなさんからの作品を募集します。今回から賞金アップ!! 優秀なものにはグランプリ50万円、第2席、第3席に入賞した作品にはそれぞれ30万円と10万円が贈られます。

また、これらの入賞した作品を集めて半期に一度選考委員会を開き、その内容を審査します。そして優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各100万円)を贈ります。

●応募条件……雑誌などに未発表のオリジナル作品で、MSXマガジン誌上で掲載、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。入選作の著作権は、㈱アスキーに帰属します。

●応募方法……応募作品には次の書類を必ず同封してください。

①プログラムを入れたメディア。

②MSX、MSX2、MSX2+の別。必要RAM、VRAMの表示。ロード方法、実行方法、遊び方の記載。

③住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振込口座(銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお、20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
賞金アップ!! ソフコン係

ガスコン金矢と千倉真理の

おもしろネットワーク NET-WORK

パソコン通信の中にはニュースサービスやオンラインショッピングなど、いろんなサービスがある。でもやっぱ、一番、身近ですぐに飛び込んでいけそうなのが、SIG(シグ)と呼ばれるところだ。ほんじゃあ、そのSIGというのは何をやってるところなのか、そのへんを今回は見てみよう。

人の興味の数だけSIGがある!?

いきなりだけど、ちょいと簡単な質問をしてみよう。

「MSXのゲームの中でどれが一番おもしろいと思うか?」

いや、別にアンケートを取ってるわけじゃないんだ。さて、この質問の答えって、何種類くらいになると思う? もう考えられないほど答えの種類が多くなっちゃうよね。でも、うまくグループ分けすれば、何種類かに収められそうだと思わない?

仮に簡単にジャンル別に分けてみるとすると、シューティング、RPG、アドベンチャー、アクション、パズル、シミュレーション、その他の8種類くらいにまとめることが出来るでしょ。

ところで、パソコン通信の中にはSIGと呼ばれるサービスがある。このSIGっていうのは、〝Special Interest Group〞の略、つまり、〝ある特定のことに興味を持つユーザーのグループ〞ってことになる。でも、〝特定のこと〞って言ったって、人が興味を持つものって範囲がとてつもなく広い。

そこで、さっき質問の答えを分けたみたいに、話題をいくつかのグループに選別して、そのグループごとにお話をするコーナーを用意したのが、〝SIG〞と呼ばれるモノなのだ。

⬆SIGの仲間とバイクツーリング。オフラインの集まりもネットの大きな楽しみのひとつ。

たとえば、ゲームに関するネットワークがあったとしよう。その中にはさっきのような選別で、シューティング・SIGとか、RPG・SIGとかが用意されていると思ってくれていいと思う。

さて、それじゃあSIGってのは実際にはどんなことをやっているのか。要するにひとつの興味に対して、たくさんの人間が集まってるわけだから、高校や大学のクラブや同好会みたいなカンジのことをやっている。アイドルのSIGであれば、

「のりぴーの新曲はいいなぁ」

「WINKのコンサートに行くけど、誰か一緒に行かない?」

とか話してるわけね。でも学校のクラブと違って面白いのは、とにかく年齢層が幅広いし、地域もすっごく広いってことだ。国内の大手のネットワークなら、会員数も多いから、それに比例してSIGの参加者も多いし、当然のごとく情報量も多い。

中にはその業界の事情通なんかもいたりするから、いろんな情報をかなり早い時期に詳しく手に入れられることもある。たとえば、クルマのSIGだったら、

「新しいセリカはいつごろ発表されるのか」

「F1のアメリカGPはどのチームが、誰が優勝したのか」

なんていう情報も新聞や雑誌より早く知ることも可能なんだ。こんなおいしい話はないでしょ。

SIGに参加しなきゃ始まらない

こうした事情通の情報を早く拾えるっていうのもSIGの面白さのひとつなんだけど、それよりもはるかに大きい魅力がある。

パソコン通信の面白さというのは、情報が垂れ流し式に一方的に出て来るんじゃなくて、お互いに情報やメッセージを交換できる、つまりコミュニケーションするということだよね。だから、SIGに関して言えば、そのSIGの仲間たちといろいろ意見を交わしたり、情報を交換したり、近くなら直接、会うことだってできる。もちろん、何か質問があれば、そこにいる先輩たちがていねいに教えてくれるハズ。この辺がSIGに参加することの最大の面白さと言っても過言じゃないだろう。

キミがもし、バイクに興味があれば、新型のバイクについて話をしたり、SIGの仲間と一緒にツーリングに行ったり、ツーリングコースの情報を交換したりもできる。実際には、地方へツーリングに行った時に、その地方のユーザーの家を訪ねて泊めてもらったなんていう話もあるくらいだ。

SIGに参加していろんなユーザーとあれやこれやとコミュニケーションしてくると、近くならなおさらのこと、遠くても一度は会ってみたくなるでしょ。

ネットワーク上で何かをすることを〝オンラインで〟って言うんだけど、ネット上での付き合いが深まり、それ以外の手段、つまり直接、会ったりすることを〝オフラインで〟って言う。つまり、一緒にツーリングやコンサートに行くことなんかは〝オフラインで会う〟ってことになる。このオフラインで会うことがさらにSIGの面白さに拍車をかけちゃうんだな。

さて、人間の興味の数だけSIGが存在するわけだから、当然のことながらMSXに関するSIGもいろんなネットワークにある。

```
 Note 43 ｿﾌﾄﾊｳｽQ&A(house.qanda)
[ RESPONSE:   2 of   8 ]
Title:MSX－TERMについて
Date :  6:48pm  5/ 1/89  From: msx00146 (玉虫)


MSX－TERMの特徴

画面表示
        MSX-TERMはインターレスモード専用で、1画面に全角横40文字×25行
        表示できます。

通信速度
        モデムカートリッジでは300、1200bps、RS-232Cでは300～4800bpsを
        サポートしています。

プロトコル通信
        データ転送は無手順(テキストのアップ・ダウンロード)やXMODEM、
        そしてアスキーネットオリジナルプロトコル「TransIt2」をサポート。
        バイナリファイルの転送やアスキーネットなどのPDSの
        ダウンロード、アップロードが可能です。

画面コントロール
        VT100サブセット(ANSIエスケープシーケンス)をサポートしています。
```

⬆アスキーネットMSXには、MSXに関するハードやソフトの最新情報もいっぱいあるぞ。

アスキーネットPCSには、MSXを初めとする、8ビット機のユーザーのために〝sys.z80〟というところがあるんだ。ここはハードウエアの話からソフトウエアの話まで広い範囲のことを話し合ってる。さらに、MSXのゲームに関しては同じアスキーネットPCSの〝games. computer〟というところで情報が交換されている。こんな具合に同じネットの中でも、何ヵ所かでMSXのハードの話やゲームの話をしているところもあるのだ。

とにかく、まずはSIGに参加してみることが肝心。モニターの向こうに自分と同じことに興味を持つ人間が、無尽蔵にいることを必ず体感できるハズだ。そして、そこで仲間を増やして、いろんな人と話をして、自分の興味もどんどん膨らましていってほしい。MSXがもっと面白くなるんじゃないかな。気軽な気持ちでどんどんチャレンジしてみてね。

【MSX－NET　ノーツ名一覧】

システム
sys.guide
sys.info
sys.qanda
sys.request

メディアポート
media.classic
media.jazz
media.pops
media.rock
media.tv
media.idol
media.vtr

喫茶店
tea.salon
msx.chat
tea.eat
tea.play

tea.love

ダウンタウン
down.bar
down.games
down.single

トラベルセンター
trav.home
trav.oversea
trav.train

テクノロジ館
comp.ap
comp.labo
comp.language
tech.tenmon
tech.butsuri
tech.robo
tech.bio
tech.ham

カルチャー館
cult.cook
cult.education
cult.housekeep

NHK学園
nhk.info
nhk.study
nhk.lounge

MSX広場
msx.hardware
msx.software
msx.os
msx.language
msx.spec

MSX専門店街
msx.shop
msx.option
msx.books

MSXソフトハウス研究所
msx.labo

PDSフォーラム
pds.staff(CUG)
pds.salon

MSXマガジン編集部
msx.magazine

SIGOP連絡ボード
msx.sigop(CUG)

ソフトハウスネット
house.info
house.qanda
house.salon(CUG)

ホール
thea.eiga
thea.engeki

図書館（ライブラリ）
lib.adult
lib.comic
lib.mystery
lib.novel
lib.sf

ギャラリー
gal.photo
gal.poem
gal.picture
gal.anime

スタジアム
sport.baseball
sport.tennis
sport.other

アウトドアスポーツ
sport.golf
sport.camp
sport.climb
sport.ski
sport.boat
sport.fishing
sport.surf

ジム
sport.athletic

モータースポーツ
gs.bike
gs.car
gs.offroad

Mタウン議会
confer.room1
confer.room2
confer.room3
confer.room4
confer.room5

ショッピングストリート
shop.astore
shop.manual
shop.qanda
shop.request

shop.gsale

オフィス／金融
pro.business
pro.oa
pro.daiwa
pro.money

時事通信社
jiji.cul
jiji.eco
jiji.intl
jiji.per
jiji.pol
jiji.soc
jiji.sport
jiji.weco

実験用ノーツ
junk.test

PC-VAN

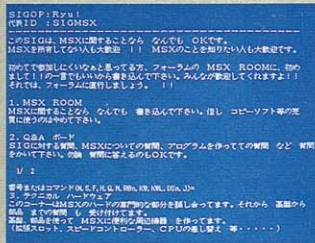
最大の会員数と豊富なメニュー

NECが主宰する国内最大のネットワークがPC-VANだ。会員数が多いこともさることながら、その中でサービスされるメニューも電子メールからニュース、SIGまで、幕の内弁当的な豪華な内容に驚かされる。

中でもSIGの充実ぶりはなかなかで、有名人が主宰するSIG、たとえば、世界的なギタリスト、クロード・チアリさんの主宰する〝NEC 98〟(通称：チアリSIG)などがある。もちろん、MSXユーザー向けに〝THAT'S！ MSX〟というSIGが用意されていて、ほかのSIGに負けずにがんばっている。

PC-VANは、ホストにアクセスするためのアクセスポイントが全国各地にあり、それを利用すると電話料金が安く済むのもありがたい。そのおかげで、地方のユーザーが多く参加してて、いろんな地方の情報が見られるのも大きな魅力のひとつだね。

また、アメリカ最大のネットワークGEnie(ジニー)にもゲートウエイしているから、その気になれば、海外に友だちを作ったり、海外のニュースを先取りすることだって夢じゃないわけだ。

⬆PC-VANのトップメニュー。OLTはオンライントーク、つまりチャットのこと。

⬆MSXユーザーのSIG、テクニカルな話からゲームの話まで。〝THAT'S! MSX〟。

NIFTY-Serve

ビジネスでも使える実用ネット

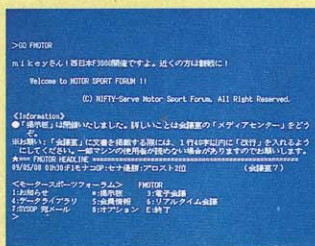
富士通と日商岩井が出資して作った会社、NIF(エヌ・アイ・エフ) が主宰しているニフティー・サーブ。ここの特徴はなんと言ってもビジネスに役に立つサービスがたくさんあることだ。

たとえば、ファクスサービスがそのひとつ。MAILのあて先にIDナンバーではなく、ファクス番号を指定すれば、そこへホストからファクスを送ってくれる。その上、先方で再現される文書は鮮明だし、複数の相手に同時に送ることだって可能なんだ。外出先にファクスがないときになんか、とても重宝しそうなサービスだね。

お次はポケットベル。ここ数年、ポケットベルは格段の進歩を遂げ、ただピーピー鳴るだけのモノから、数字などが送れるようになったのは知ってるでしょ。ところが、今年の春から、なんと、カナまじりの文書まで送れるようになった。

ニフティー・サーブには、そのメッセージを送るための機能がある。もちろん、文字数の制限とかもあるんだけど、これは営業マンなんかにとってはうれしい（うるさい？)機能だ。

こうした特殊な機能ばかりなのかというとそうじゃなくて、フォーラムと呼ばれるSIGも多彩だし、ニュースサービス、株式情報なども非常にしっかりしている。また、TVなどの他のメディアとのリンクもうまい。とにかく、話題が豊富で、しかも質の高い情報を提供してくれるネットだ。

⬆海外データベースからショッピング情報まで、ニフティー・サーブのメニュー。

⬆ニフティー・サーブのフォーラムと呼ばれるSIG。情報の質の高さが評判だ。

アスキーネット

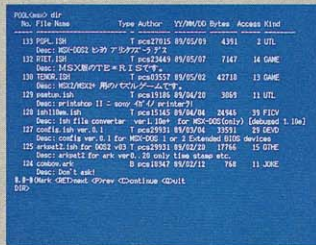
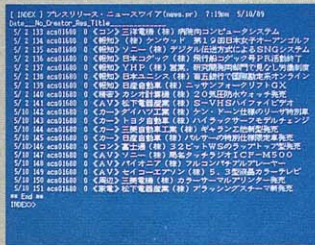
個性あふれる3つのネット

アスキーネットは実験時代から、その高度なホスト機能は評価が高く、後発のネットのよきお手本となったことは業界でも有名なことなんだ。

現在、アスキーネットでは高感度情報人間のためのACS、パソコン大好き人間のためのPCS、そしてMSXユーザーのためのアスキーネットMSXの3つが稼働していて、3つのネットが各々の個性を十分、発揮して運営されているぞ。

ACSは内容的にも密度が濃く、ユーザーも人一倍熱心。また、時事通信社のニュースサービスやメーカーからのニュースリリースが見られる〝プレスリリース・ニュースワイア〟なんてのもある。

PCSは気軽にパソコン通信を楽しみ、パソコンについて詳しくなりたいって人にも打ってつけのネットだ。ユーザーもACSに比べると若いんだけど、有名なプログラマーも参加してたりする。また、豊富なPDSもユーザーには大きな魅力になってる。

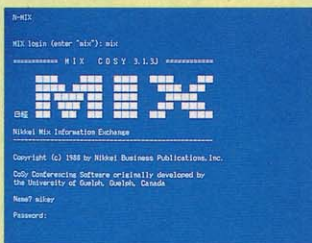
そして、MSXネットは文字通り、MSXを使う人のためのネットワーク。同じMSXユーザーとしての連帯感からか、とても家庭的なネット。とにかく、MSXのことなら何でもおまかせってカンジ。キミの強力な助っ人になるぞ。

⬆アスキーネットPCSはPDS（パブリック・ドメイン・ソフトウエア）が充実。

⬆こちらはアスキーネットACSのプレスリリース・ニュースワイア（新製品情報）。

そのほかのネット

これら以外にも国内にはまだまだ商業用の大きなネットワークがいっぱいあるぞ。

フジTVのフジ・サンケイグループが主宰するEYE-NETは、アイドルがパソコン通信に参加してることでも有名。また、企業がネットワークに参加しているというのもひとつの特色で、格安航空券なんかも手に入れられる。

続いて、ビジネスマンがいつもお世話になってる日本経済新聞が主宰しているのが、日経MIXだ。ここは特定のサービスがあるわけじゃなく、全体が会議と呼ばれるSIGによって構成されている。ただし、その中で話されている内容も非常に突っ込んだモノが多く、真剣なメッセージが次々と飛び出してくる。この会議には企業主催のものもあるので、おトクな情報が聞けるかもね。

ところで、マスコミやパソコン関係の会社じゃなくてもホストを運営しているのを知ってたかな？

⬆日経 MIX は、ビジネスマンを初めとして大人のユーザーに好評を得ているのだ。

ひとつは鶴のマークの日本航空が運営するJAL-NET。ここは飛行機の発着案内はもちろん、スチュワーデスさんの現地情報も見られたりするんだ。もうひとつは、明治乳業の子会社が運営するマスター・ネットだ。ここはJUST-PCという高速でデータを転送するシステムを持っていることで有名。

まだここでは紹介しきれないほど国内には商用ネットワークがたくさんある。ぜひ、一度、のぞいてみてね。

THE LINKS ゲームコレクションフェスティバル

リンクスは、MSXユーザー専用のネットワークとして、独自のプロトコルを採用、グラフィックを用いたオンラインゲームなどのサービスで有名だよね。

とくに、毎年夏休みの時期に行なわれるリンクスのイベントは注目だ。というわけで、今年のリンクスの夏休みイベントは、〝ゲームコレクションフェステバル〟なのだ。

これは、みんなからのプログラムを募集して、それをダウンロードして楽しんじゃおうというもの。さらに、みんなで何が面白かったかをネットで投票し、その中から最優秀作品を選んでしまうのだ。

最優秀作品には賞金10万円が贈られるほか、数々の部門賞なども用意されているぞ。

「ぼくはプログラムを作れないからなぁ」という人は、審査員として、イベントに参加することも可能だ。リンクスでは、イベントの開催中、審査員として応募してくれた人には、入会金2,000円[税込]だけでリンクスモデムを提供してくれるとのことだ。詳しくは、次の応募要項を見てね。

◆応募期間　1989年7月31日まで。

◆応募作品　MSX規格で作られた自作プログラムで、未発表のものに限る。フロッピーディスク、またはカセットテープで応募。

◆投稿のルール
①盗作、二重投稿は厳禁。
②プログラムの詳しい解説をつける。プログラムのロード方法、プログラムのリスト、変数表、ゲームのジャンルと遊び方、使い方、および使用機種と動作に必要なRAM、VRAM容量を書いて同封すること。また、プログラムを作成するときに参考にした雑誌、単行本の記事やプログラム、キャラクターなどがあれば、その出版社名と雑誌（○年○月号）単行本名、および掲載ページを明記すること。
③自分の住所、氏名、年齢（学年）電話番号を明記すること。

※応募作品は返却できません。
※応募プログラムの著作権などいっさいの権利は、日本テレネット（株）に帰属します。

あて先　〒604 京都市中京区烏丸通り御池上る二条殿町548
ナショナルビル3F　日本テレネット㈱
リンクス事業部「プログラム作品募集」係

プログラム応募要項

●応募期間　1989年7月31日
●応募先　日本テレネット株式会社リンクス事業部
●応募方法　MSX規格の自作プログラムで、未発表のものに限る。フロッピーディスク、またはカセットテープで応募。

●賞金

賞	人数	賞金
最優秀賞（総合優勝）	1名	10万円
優秀賞　（総合準優勝）	1名	5万円
特別賞		
MSXマガジン賞	1名	1万円
MSXFAN賞	1名	1万円
ログイン賞	1名	1万円
BASICマガジン賞	1名	1万円
部門賞		
ゲームジャンルごとの優秀作	計4名	各1万円

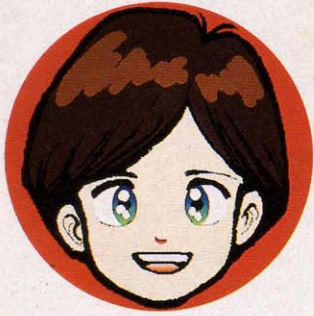
※特別賞は各編集部でリンクス上位得票者から選出します。
（最優秀賞、優秀賞との重複も可とする）

審査員応募要項

●応募期間　1989年7月31日まで。
●応募先　日本テレネット株式会社リンクス事業部
●応募方法　キャンペーンちらしの応募券貼を貼り付けた官製はがきにて応募。
●応募資格　MSXユーザーであること（RAM32K以上）。
●審査方法　リンクスの特設コーナーにて投票（1ジャンルにつき1票）。
●審査員特典　審査員投票者の中から抽選で豪華賞品

賞	賞品	人数
◆LINKS賞	4WDラジコンカー	1名
◆PANASONIC賞	ジョイハンドル	1名
◆SONY賞	F1ツールディスクⅡ	5名
◆MSXマガジン賞	特製テレホンカード	5名
◆MSXFAN賞	特製テレホンカード	5名
◆ログイン賞	特製Tシャツ	5名
◆BASICマガジン賞	特製グッズ	5名

●リンクストライアル入会
プログラムコレクション参加希望で、リンクスモデムを持っていない方には入会金2,000円[税込]でリンクスモデムをプレゼント。

チャット DE デート

真理の部屋 第4回

今や、売れっ子作家として、連載に書き下ろしに超忙しい、松本侑子さん。最近、パソコンを購入、パソコン通信にも興味を持ってるということを知り、恐れ多くもこのコーナーに出演してもらうことにしてしまいました。

[侑子] チャットは3回目です
[真理] パソコンは、買ったんですよね。自宅からやってたの？
[侑子] 1回目は、真理ちゃんの家のパソコンを使って。あの時は、御馳走して頂いて嬉しかった。2回目は、自宅のパソコンからニフティへ。3回目が今ですよ。
[真理] 感想は？
[侑子] 文明の進歩を感じますねぇ。
こんなこと、子ども時代には想像も付かなかった
[真理] 私のウチに来た時も、MSXネットにアクセスしたのよね。
[侑子]あ、3回目じゃないわ。この前、テレビの仕事でフランスへ取材に行って、その時、ミニテルにも入ってきたの。
[真理]そういえば、フランスに行くって言ってたもんね。
[侑子] そう。パリへ、フランス女性の結婚と恋愛感を取材しに行ったの。そこで、“リベラシオン”っていう、新聞社の本社へ行って、フランス版パソコン通信をしたの。[真理] 何語で、はいったの？
[侑子] 私は、フランス語はほとんど話せないから、通訳の方が端末機に向い、私が日本語で話す内容を通訳が訳し、端末に出てきた相手のコメントを、通訳が訳して私に聞かせるというやり方で。
[真理] どんなふうだった？
[侑子] フランスでは、日本の郵政省に当たるＰＴＴが、端末機をほとんどの家庭に無料配布してるので、日本よりも一般的に、パソコン通信が普及してたみたい。
[真理] 安いのかな？
[侑子] 4分間で、70サンチーム、約、15円くらい
[真理] 安い！
[侑子] 端末自体が、日本のパソコンよりもずっと小さくて、電話機の

⬆今回もアスキーネットMSXのボイスルームでおしゃべりしました。

[侑子] では、真理ちゃん始めましょう。
[真理] あれ、もう準備できたの？ さすが、ワープロで仕事をしているだけあって、場所が変わっても落ち着いてるのね。私のほうがオタオタしちゃう。さて、今日はここまで、来てくれてありがとう。
[侑子] こちらこそ、呼んでくれてありがとう。私、表参道のスパイラルの喫茶店が好きで、よく打ち合せに来るのよ。やっぱり、編集部って、いっぱいパソコンが置いてあってうらやましい！ ハードにもソフトにも、詳しそうな人が多いのも、うらやましいな。
[真理] そうね、私もここでパソコン通信を教えてもらったんだもん。侑子ちゃんは、今回、パソコン通信のチャットは何回目？
[侑子] チャットは3回目です。
[真理] パソコンは、買ったんですよね。自宅からやってたの？
[侑子] 1回目は、真理ちゃんの家のパソコンを使って。あのときは、ご馳走していただいてうれしかった。2回目は、自宅のパソコンからニフティーへ。3回目が今ですよ。
[真理] 感想は？
[侑子] 文明の進歩を感じますねぇ。こんなこと、子ども時代には想像もつかなかった。
[真理] 私のウチに来たときも、MSXネットにアクセスしたのよね。
[侑子] あ、3回目じゃないわ。この前、テレビの仕事でフランスへ取材に行って、その時、ミニテルにも入ってきたの。
[真理] そういえば、フランスに行くって言ってたもんね。
[侑子] そう。パリへ、フランス女性の結婚と恋愛感を取材しに行ったの。そこで、〝リベラシオン〟っていう、新聞社の本社へ行って、フランス版パソコン通信をしたの。
[真理] 何語で、入ったの？
[侑子] 私は、フランス語はほとんど話せないから、通訳の方が端末機に向い、私が日本語で話す内容を通訳が訳し、端末に出てきた相手のコメントを、通訳が訳して私に聞かせるというやり方で。
[真理] どんな風だった？
[侑子] フランスでは、日本の郵政省に当たるPTTが、端末機をほとんどの家庭に無料配布してるので、日本よりも一般的に、パソコン通信が普及してたみたい。
[真理] 安いのかな？
[侑子] 電話代は、4分間で、70サンチーム、約15円くらい。
[真理] 安い！
[侑子] 端末自体が、日本のパソコンよりもずっと小さくて、電話機のような感じだった。
[真理] ふーん。
[侑子] 小型ワープロというか、おもに、電子電話帳として使われているほか、あとは、日本のキャプテンと同じ機能のようですね。
[真理] パソコン通信が、ひとつのしっかりしたメディアになっているのかな？
[侑子] フランス全土で400万台もあるんですって。もちろん、芝居や映画のチケットの予約もできるし、電車の切符も買えるのよ。その、〝リベラシオン〟っていう会社が大きく運営しているみたい。
[真理] チャットとか、伝言ボードはあった？
[侑子] 日本のテレクラみたいな、セクシーなチャットもあって、新聞社の本社からアクセスした私は驚いてしまった。
[真理] いわゆる、アメリカのコンピュ・サーブにある、アダルトルームみたいなもんね。私、ああいうの、大好きなんだけど、フランスの方は過激でしたか？
[侑子] 私が、日本から来た、25歳の女性ですと言うと、あっと言う間に、10人くらいの男性から返事があり、あなたは芸者ですかとか、日本の性行為は積極的ですかとか、匿名だから、とても自由な会話でしたね。本当に驚いたけど。
[真理] おもしろそう！
[侑子] 通訳の人が、「とても口にはだせません……」って顔を赤らめてしまうようなのもあった。でも、日本のネットのように、発言を本部で削除されるということはないようだったわ。
[真理] 私、ネットでのセクシーな会話って、以外とその人の本音が聞けそうで、好きなんだよね。
[侑子] そういえば、テレビで、そのチャット、〝ミニテルピンク〟っていうんだけど、そのCMがながれてました。とても美しくて、きれいな映像だったわ。セクシーなモデルさんが、ベッドでパソコン通信してるのよ。

⬆すさまじい編集部でさわやかにチャットしてる松本侑子さん。千倉が笑われてます。

[真理] テレビのコマーシャルまであるの？ しかし、〝ミニテルピンク〟っていう名前はかわいい。フランスを代表するような新聞社がそういうサービスをするっていうのも、柔軟でいいね。日本では、まず、無理な感じがする。
[侑子] 日本の場合、匿名性が低いから、つまり、プロフィールの公開などがあるから、ああいうチャットは、むずかしいと思う。
[真理] なるほど。で、これから、日本でパソ通をはじめるという意気込みの侑子ちゃんは、ネットに何をのぞみますか？ パソコン通信で何がやりたい？
[侑子] そうねぇ、もっと、加入者が増えて、内輪話ではなく、もっと広い広がりのある話題や問題について語ることができるようになってほしい。
[真理] そうね、今は、まだ偏りがあるものね。
[侑子] それから、今の段階では、執筆の資料を探すために、新聞記事の検索が、もっと低価格でできるとうれしいと思うわ。図書館へ行かなくても、自宅だけで資料を調べることができたらって思います。すべてが、パソコンのハードとソフトの、操作性と価格の問題にかかっているわね。
[真理] 侑子ちゃんが、これからはいりたいネットは？
[侑子] いつか、真理ちゃんとBBSでも作って、主催者として入りましょう。
[真理] それっていい考え！ でも、作家として、匿名で忍び込めるネットもほしいんじゃない？ そんなことしないでも、小説はできるのかな？
[侑子] 今のところ、私はプロフィールを公開していないから、だいじょうぶ。
[真理] 話はかわるけど、侑子ちゃんがテレビ朝日のニュースステーションで天気予報をやっていた時代と、創作活動に専念している現在とを、くらべてみてください。
[侑子] 私は、自宅にいる生活が好きだから、今の執筆生活はとても幸せです。それに、対人関係によるストレスがないのもいいわ。また、言葉や考えを、自分の責任において、発表するほうが、私は好き。会社の中にいると、責任の所在が曖昧になるだけ、思い切った発言ができないから。
[真理] そうか……やっぱり作家ってあこがれるわあ。昔からのお友だちじゃなかったら、とてもこんな風に話せない気がする。今日は本当にどうもありがとう！
[侑子] 真理ちゃん、本当は今日、一緒に夕御飯でも食べたかったわ。もしよければ、そうしましょう。こちらこそ、本当にありがとう。

⬆アスキーのビルの前で記念撮影。千倉真理のほうが小さいけど1歳年上なのでーす！

今月のお客様……………松本侑子さん

ただ、あのときからいつも不思議に思っていたんだけど、彼女は番組が終わって反省会が終わると、寄り道などあまりせず、いかにも自然にタクシーに乗り込んで帰っていくのです。

松本侑子ちゃんとの出会いは、およそ4年前。テレビ朝日のニュースステーションが始まるときのキャスター・レポーターでした。(実は私も、久米さんの横でアシスタント的なことをやっていたことがあるのです。ただのボケ役でしたが……) スタッフルームやメイクルーム、それからトイレの中で(なぜか、彼女とはトイレの鏡の前のトコでよく一緒だった)、おしゃべりをしていました。

テレビ局の人たちって、深夜の1時や2時から、みんなそろってごはんを食べに行ったり、飲みに行ったりすることも多くて、私なんか、ヒョコヒョコついて行っていたのですが、侑子ちゃんは、忘年会や送別会くらいしか、顔をだしてなかったんですね。「侑子ちゃん、自己管理できて偉いなあ」なんて思いながら、私はラーメンを食べていたのですが、今、考えると、その時間に彼女は本を読み、小説を書いていたんです……。

小さいころからお話を書いて、その作品を先生に見せるのが好きだったという彼女を改めて紹介。

昭和38年6月17日生まれ、島根県の出身。筑波大学4年生のときにテレビ朝日のニュースステーションキャスターになって天気予報を担当。昭和62年、〝巨食症の明けない夜明け〟で、〝第11回すばる文学賞〟を受賞しました。食べることによって、悩みと孤独をまぎらわせてしまう女子大生を描いた作品なので、拒食症ではなく〝巨食症〟。すばらしかった。2作目の、強姦された少女の心をテーマに書かれた作品〝植物性恋愛〟もあちこちに話題をふりまいています。

今は、〝マリリンモンロー主義〟というタイトルの書き下ろし小説と、ニュースステーション時代のロケのルポを1冊の本にする仕事のほかに連載をかかえる毎日。

また、毎月最終金曜日に教育テレビで夜8時から、本についての番組にも出演中。番組のためだけにも、毎月本を16冊くらい読むんですって……。

そして、忙しい合間にも、今年パソコンを購入。通信ソフトも買ったと、はりきっていました。

⬆2冊とも、集英社からでています。読んでみて。

網元さん情報局

同じ『網元さん2』で運営しているネットでも、それぞれ工夫を凝らしユニークなネットがたくさんある。今回、紹介するのは、網元さん2にちょっと便利な機能を付け加えるための拡張プログラムだ。

```
** 書き込みは 1 から 14 までありります **
============
 [?] = HELP
============
-NUM-  -R.DATE- -R.TIME- -SENDER-  -TITLE-
00014  89/04/26 00:00:00 SYSOP     PROGAUTO.ISH <<アミモトサン2 カクチョウ: 9 lines>>
00013  89/04/26 00:00:00 SYSOP     PROGRAM.ISH <<アミモトサン2 カクチョウ: 23 lines>>
00012  89/04/26 00:00:00 SYSOP     PROGRAM.DOC <<アミモトサン2 カクチョウ(セツメイ:ASCII)>>
00011  89/04/26 00:00:00 SYSOP     GUEST.ISH <<アミモトサン2 カクチョウ: 12 lines>>
00010  89/04/26 00:00:00 SYSOP     GUEST.DOC <<アミモトサン2 カクチョウ(セツメイ:ASCII)>>
00009  89/04/26 00:00:00 SYSOP     FILS.ISH <<アミモトサン2 カクチョウ: 12 lines>>
00008  89/04/26 00:00:00 SYSOP     FILS.DOC <<アミモトサン2 カクチョウ(セツメイ:ASCII)>>
00007  89/04/25 00:00:00 SYSOP     HOSTMAC.ISH <<ISH & ARC 86 lines>>
00006  89/04/25 00:00:00 SYSOP     UNARC2.ISH <<アスキーネットMSX カラ テンサイ:1360 lines>>
00005  89/04/25 00:00:00 SYSOP     UNARC.ISH <<アスキーネットMSX カラ テンサイ 71 lines>>
00004  89/04/25 00:00:00 SYSOP     ISH.DOC <<アスキーネットMSX カラ テンサイ>>
00003  89/04/25 00:00:00 SYSOP     MAKEISH.BAS <<アスキーネットMSX カラ テンサイ:564 lines>>
00002  89/04/25 00:00:00 SYSOP     How to make ish <<アスキーネットMSX カラ テンサイ>>
00001  89/04/25 00:00:00 SYSOP     お湯ネットＰＤＳ使用上の注意事項
選択してください ( [W] 書く [R] 読む [RETURN] 戻る ):

ＰＤＳライブラリ [?,0,1,2,3,4,5,6]
選択してください:
SYSOP        auto        goto        list        run
```

⬆ここに紹介した網元さん2の拡張フログラムはお湯ネットのPDSにアップしてあるよ。

網元さん2拡帳プログラム

先月号でPDSを利用するときに必要なISH.COMとUNARC.COMの話をしたけど、お湯ネットのPDSもISH & ARC形式のファイルにしちゃったのだ。

お湯ネットのPDSには、現在、網元さん2をいろいろ拡張するプログラムがアップされているぞ。たとえば、ゲストユーザーがアクセスすると、ハンドルネーム（ネットで使うニックネームみたいなもん）を聞いてくるプログラムだとか、電子掲示板からPDSを独立させて、メインメニューから直接、選択できるようにするプログラムなどがある。

これらの拡張プログラムをお湯ネットのPDSからダウンロードしたあと、網元さん2のホストプログラムにBASICのMERGEコマンドで組み込めば、網元さん2をグンとパワーアップできるというわけだ。自分の気に入ったプログラムだけを組み込めるというのが、うれしいでしょ。もちろん、メモリ容量が許すかぎり、いくつかの拡張コマンドを複数組み込むことも可能だ。

今後も、お湯ネットのPDSを通して、ちょっと便利なプログラムを提供していくつもり。それと同時に、網元さん組合に参加しているネットには、網元さん2の拡張プログラムを配布していこうと思う。そうすれば、自分の住んでいる近くで運営しているネットから電話代をあまり気にせずにダウンロードできるからね。

ゲストユーザーのハンドル名を記録

このプログラムを組み込むとゲストユーザーがアクセスしたときにハンドルネームを聞いてくる。ゲストIDは大勢の人が使うものだから、誰がアクセスしてくれたのかわからないけど、これなら大丈夫だね。

⬆パソコン通信では相手の顔が見えないから、名前だけが自分の証しなのだ。

アクセスしたときの日時とハンドルネームを〝GUEST〟というファイルに記録してくれるので、あとで確認することも可能なのだ。

```
5070 F$="MEM:GUESTID":A$=ID$:GOSUB2500:GST=
N:IF GST THEN GOSUB5150:GOTO5120
5140 'GUEST
5150 A$="ハンドル名（ニックネーム）をどうぞ: ":GO
SUB1200:POKE W+5.42:GOSUB1300:POKE W+5.250:
PR$=C$:IF C OR C$=""THEN PR$="ゲスト利用者"
5160 GOSUB6200:F$=OD$+"GUEST":A$=D$+" "+T$+
" "+ID$+"  "+PR$:GOTO2800
```

アクセスしたままファイル一覧表示

自分が運営するネットをメンテナンスするために、シスオペにはシスオペ専用の[S]コマンドが用意されている。この[S]コマンドを使ってシスオペは会員のID登録をしたり、新しいボードを作ったりするわけだ。

下に掲載したプログラムは、この[S]コマンドの機能を拡張するためのもの。ホストマシンからアクセスしたままで、ディスクのファイル一覧を表示する。

⬆これで、誰がメールを貯め込んでいるかなんてことも一発でわかっちゃう。

```
9132 IF C$="FILS"THEN9730
9720 'FILS
9730 A$="ファイル一覧":GOSUB1250:GOSUB9270:
N=0:F$=F$+"   ":GOSUB2300:IF C THEN9220
9740 N=N+1:A$=LEFT$(C$.8)+"."+RIGHT$(C$.3)+
"    ":GOSUB1200:IF C THEN9000
9750 GOSUB2400:IF C$<>""THEN9740 ELSE GOSUB
1100:A$=STR$(N)+" files":GOSUB1250:GOTO9000
```

メインメニューからPDSを選択可能!

この拡張プログラムはメインメニューから選択できる電子掲示板を独立したふたつの掲示板として使うことができるというもの。たとえば、PDSなどは電子掲示板の中に作らないで独立させることができるわけ。

ディスクが1ドライブの人には、あまり関係ないかもしれないけど、2ドライブのユーザーならば、電子掲示板をBドライブ、PDSはAドライブというように分けることが可能になり、ディスクの有効利用という点でも便利な拡張機能だと思う。

⬆PDSもご覧のとおり、ジャンル別にまとめるなんてこともできるのだよ。

また、MSX-DOS2を持っていれば、それぞれ違うディレクトリに収めることができるからファイルをすっきりとまとめることができる。

もちろん、電子掲示板のように、その中にいくつものボードを作ることができるのでユニークな使い方を考えてほしい。

全国網元さん組合

■通信手順

項目	設定
通信方法	全2重
データ長	8ビット
X制御	あり
ストップビット	1
パリティチェック	なし
S制御	なし
送信時行末	CRのみ
受信時行末	CR+LF

1 常呂ネット

所在地………北海道常呂町
シスオペ…………藤吉裕和
回線番号‥☎0152-54-3379
運営時間……23:00〜4:00
通信速度……300/1200bps

2 ACR-net2

所在地………秋田県大館市
シスオペ…………田山伸也
回線番号…☎0186-42-4157
運営時間……22:00〜6:00
通信速度……300/1200bps

3 Friend Network

所在地………栃木県宇都宮市
シスオペ…………小林信夫
回線番号…☎0286-33-3689
運営時間……………24時間
通信速度…………1200bps

4 DNS

所在地………埼玉県入間市
シスオペ…………青木秀忠
回線番号‥☎0429-65-2900
運営時間……20:00〜6:30
通信速度……300/1200bps

5 AXIA-NET

所在地……長野県上伊那郡
シスオペ…………増沢秀晃
回線番号‥☎0265-79-0252
運営時間……23:00〜6:00
通信速度……300/1200bps

6 小宇宙NET（木曜運休）

所在地…………東京都北区
シスオペ…………宮田貴子
回線番号…☎03-914-4598
運営時間……23:00〜7:00
通信速度……300/1200bps

7 びといんねっと

所在地………東京都足立区
シスオペ………相田陽一郎
回線番号…☎03-854-3977
運営時間……23:00〜6:00
通信速度……300/1200bps

8 EXECUTE

所在地………東京都品川区
シスオペ…………鈴木義人
回線番号…☎03-786-7022
運営時間……23:15〜2:15
通信速度……300/1200bps

9 熱海NET

所在地………静岡県熱海市
シスオペ…………大田浩美
回線番号…☎0557-81-0800
運営時間……16:00〜8:00
通信速度……300/1200bps

10 P・P-NET

所在地……愛知県名古屋市
シスオペ…………渡辺　淳
回線番号…☎052-354-1315
運営時間……23:00〜7:00
通信速度……300/1200bps

11 WAVE-NET

所在地………京都府京都市
シスオペ………島田奈美平
回線番号…☎075-371-1095
運営時間……23:00〜6:00
通信速度……300/1200bps

12 ネットワーク大国SSC

所在地…………大阪府堺市
シスオペ…………山下信治
回線番号…☎0722-85-4245
運営時間……23:00〜5:00
通信速度……300/1200bps

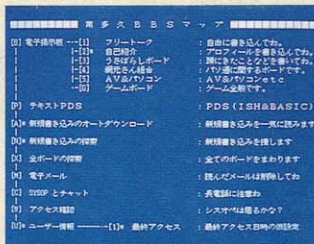
13 南多久ネット

網元さん2を改造して2400bpsモデムに対応

パソコン通信の文字の表示スピードって、通信速度によって違ってくるよね。300bpsから、1200bpsのモデムカートリッジに買い替えた人は、はじめ1200bpsのあまりの速さに感激したと思う。

今、網元さん2で運営しているネットのほとんどは、1200bpsのモデムカートリッジを使っている。ところが、ここになんと2400bps対応のネットがあるのだ。

とうぜん、ホストプログラムは網元さん2を改造したもの。ホストマシンはビクターのHC-95。それにオムロンのMD2400Bというモデムの組み合わせ。とにかく、速さを追求したネットなのだ。

MSXのネットワーク環境も4800bpsまで対応した通信ソフトMSX-TERMの発売など、やはり、もっと速く、もっと速くなればいいなと期待してしまうのでした。

⬆南多久ネットのBBSメニュー。SYSOPはCITYさん。みなさん、アクセスしてね。

所在地……………………佐賀県多久市
シスオペ……………………南里晃広
回線番号……………☎0832-67-4830
運営時間……………………23:00〜7:00
通信速度…………300/1200/2400bps

INFORMATION

AV

軽くて安いCDプレーヤー誕生!

そろそろ、梅雨の季節到来。そんなうっとうしい季節を楽しく乗りきるには、ミュージックが一番よろしいようで……。

折りも折り、かの松下電器産業(株)から、ポータブルの12センチCDプレーヤーとしてはいちばん軽くって安いヤツが発売されちゃう、というお話。

その『Panasonic SL-S30』は、電池内蔵の状態でたったの360グラムなのに、重低音再生はバッチリだし、音質はクリアだし、曲の途中で切っちゃった場合、その曲の頭から演奏を再開することのできる〝リジューム・プレイ〟機能も付いてるし……、などなど書ききれないぐらいの充実ぶり。なのに、たったの21,500円！ CDプレーヤーも安くなったもんだ、しめしめ。物品税も廃止されたことだし、今までねばってた人はそろそろ買い時かもしれませんですよ。

流面形の美しい曲線でまとめたフォルムもさすがなのだ。

☗21,500円[税別]。ACアダプター兼充電アダプター付きなのだ。㊂松下電器産業(株)☎03-572-3871

CAMERA

ついにここまで進化しました

フィルムにレンズをつけちゃうという逆転的発想で、発売当初から話題を呼んでる、富士写真フィルム(株)の『写ルンです』シリーズ。35ミリ高画質タイプの『写ルンですHi』、夜間室内でも写せる『写ルンですFLASH』と、どんどんヒットをとばしてるこのシリーズに、またもやたのもしい新顔が登場したのだ。

なんとなんと今度のは、2.5倍の望遠撮影ができちゃう『写ルンです望遠』。つまりこのカメラ、よく晴れた日中に屋外で4メートル以上離れた被写体を2.5倍でくっきりはっきり写してくれちゃうのだ。

ということはだ、運動会とかテニスとか海とか山とかに強いってわけだ、エライぞ。ただ望遠撮影ができればいいってもんじゃない。やっぱり画質にもこだわってしまうキミ、安心してちょうだい。フジカラー『SUPER HG 400』を使ってるから仕上がりも二重丸なのだ。

☗操作も簡単。使い捨てにしとくのもったいないよネ。1,300円[税別]。㊂富士写真フィルム(株)☎03-406-2497

GOODS

スペリングはおまかせください

Mマガの読者のなかには、英語の授業がむずかしくて悩んでる人もいっぱいいると思う。

文法ももちろんだけど、英単語のスペルも複雑怪奇でなかなかものにならないよね。〝BEAUTIFUL〟(ビューティフル)のスペルを、〝ベアウチフル〟って覚えたりして四苦八苦してる人に、英語の先生が知ったら激怒しちゃいそうなお助けグッズを紹介してあげよう。

パイロット万年筆(株)から発売された『スペルコンピュータ』はスペルがうろ覚えでも、似たようなつづりを入力したらそのつづりに近い英単語を表示してくれちゃう、という夢のような携帯型コンピュータなんだよね。

12文字以内の英単語を実に8万8000語も収録してるのに、重さがわずか28グラム。だから肌身はなさず持ち運べちゃうわけなのだ。

もちろん、試験会場に持って入っちゃったら、ただごとではすまされませんのでご注意のほど。

☗リチウム電池を使用。8,500円[税別]。㊂パイロット万年筆(株)☎03-567-6111

太陽熱を利用しちゃおう

そろそろむし暑くなってきたけど、クーラーに頼っちゃうのはちょっぴり安直だと思いませんか。太陽電池の力でブルブル回ってくれる扇風機はいかがなもんでしょう。(株)ミルキーウェイから発売された『ソーラーターンボーイ』は、ソーラー式扇風機。ソーラーってことは、太陽光線が強ければ強いほど激しく回ってくれるんだから言うことなしなのだ。乾電池で動くミニ扇風機はこれまでにもおもちゃ屋さんでよく見たけど、ソーラー電池の扇風機ってのはタダモノではない。このソーラーターンボーイ、本体の裏側に太陽電池と吸盤が付いてるから、部屋のガラス窓とか車のフロントガラスにブチュッと取り付けるだけでOK。あとはただただ、おてんとうさまにお願いしてみて。ただし、直射日光が思いっきり当たる場所じゃないと回りませんので念のため。

色はレッド、イエロー、ブルーのビビッドな3色。3色並べてクルクルやると、カラフルアンドパワフルでいいかも。

☗室内の空気循環機としても使えるらしい。なるほど。2,980円[税別]。㊂(株)ミルキーウエイ☎03-358-6641

TOY & GAME

プロ野球ファンの必需品だっ!!

ただいまプロ野球シーズンまっさかり。自分が応援してるチームの勝敗に一喜一憂しちゃってるそこのキミ、自分が監督だったらそんなヘマはしないのになあ、って思ったことあるでしょ？ そんなキミにのために、(株)タカラから発売された『プロ野球ゲーム'89年版』(写真右)をご紹介します。このゲーム、各球団30名の選手カード（顔写真と最新データが付いてる）から、自由にスターティングメンバーを決め、あとはサイコロと選手カードデータを使って野球ルールそのままに進行させるいくというもの。

⬆一緒に応援してくれてる気分になれるのだ。900円[税別]。問(株)タカラ☎03-546-1913

⬆セ・リーグ、パ・リーグ全12球団そろってます。600円[税別]。

写真左は球団旗をかついだ応援マスコット人形『イレコミ君』。帽子のひさしを上げ下げすると、泣いたり笑ったり表情を変えてくれる、いじらしーいヤツなのだ。

GAME

ぎゅわん自己がVTRボードゲームに!

⬆2～4人で遊んでくださいよね。2,980円[税別]。問(株)バンダイ☎03-847-5113

MSXのゲームでも人気者のあの『ぎゅわんぶらあ自己中心派』が、VTRボードゲーム『ぎゅわんぶらあ自己中心派 めざせ！ A級雀士』になって(株)バンダイから新発売されちゃったのだ。

VTRボードゲームとは、ド迫力の映像と臨場感あふれる効果音でビデオを見ながら進めていく、新感覚ボードゲームのこと。つまり、キャラクターの収録されたビデオを再生しながら、プレイヤーが早送りやポーズボタンを使って、ボード上のコマを進めていくわけ。

おまけにビデオの映像とナレーションが、ゲームの進め方をいちいち教えてくれるという親切ぶり。

あのユニークなキャラクターたちに会いたかった人、よかったね。

テクとツキが物を言います

⬆遊び方は2種類あるのだよん。1,800円[税別]。問(株)トイボックス☎03-844-7216

アメリカからやってきた新感覚のカードゲーム『ラック・オー・ゲーム』が、(株)トイボックスから発売されました。

2人から4人で楽めるこのゲーム、ルールはすご一く簡単。じゅうぶん切ってある1から60までの数字カードの中から、順番に1人1枚ずつカードを引いていき、引いたカードをラック(カード立て)の手前から並べ、10枚並んだ時点でゲーム開始。残ったカードの山から1人1枚ずつカードを引き、自分のカードと入れ替え、小さい数字から大きい数字へと並び変えていく、というわけ。もちろん、一番早く並び変わった人の勝ち。読みの鋭さとツキの良さ、どっちが欠けても勝てないゲームなのだ。

TOKYO DISNEYLAND

今がいちばんいい時期です

今、東京ディズニーランドではイベント〝アメリカン・オールディーズ〟が開催されてますよー、ということは、先月アナウンスさせていただきましたですね。今回はその続きから。

この7月号をお買い上げいただいたのが6月8日だと仮定しますと、なんとあと10日ということになりました！ なにがって、アメリカン・オールディーズがです。まだ、間に合うといった感じ。なつかしいアメ車や、フラフープ、ポニーテール。明かるく陽気な、ちょっとむかしのアメリカを満喫してみましょう。ほれ、急げば参加できますよ、6月18日までです。

⬆アメリカン・オールディーズは18日まで。

お次ぎの話題です。ウォーターフロントなどという言葉が、ここしばらくもてはやされております ね。河口や海の沿岸に立ち並ぶ、かっこいいお店や、きれいなマンションなどがもてはやされているわけです。で、その傾向を、東京ディズニーランドにあてはめてみると、おお、ありました。アドベンチャーランドにありました、ウォーターフロントが。そこには蒸気船マークトウェイン号が運航されています。

西部開拓時代を彷彿とさせる、3階建て(っていうのかな)のリバーボートに乗っての、ちょっとした冒険タイムスリップ。夏の夕暮れかなんかにマークトウェイン号に乗っていますと、それはもう、爽快の一語。てすりによりかかってぼけーっと、目の前に広がる緑と白く波立つ水面。なかなか、情緒風情がある、光景ですよ。

⬆蒸気船マークトウェイン号の雄姿。

☆東京ディズニーランドに関するお問い合わせは☎0473-54-0001、または☎03-366-5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ

僕たちの日々

⬆価格はCDが3,100円[税込]、CTが2,637円[税込]。問㈱ポリスター☎03-406-8161

テレビにラジオにと、大活躍のマルチタレント兵藤ゆき。彼女のそのキレの良さと、飾り気のない素直なキャラクターは、老若男女を問わずオオウケだよね。

そんな元気いっぱいの彼女が、ついにファースト・アルバム『僕たちの日々』を出したのだ！　しかも、全曲とも彼女自身による作詞、ってんだからスゴイ。で、彼女のことだからアルバムもギャグとおしゃべりの嵐かなと思いきや、いやいや、しごくまっとうな(!?)いい味出してるアルバムなのだ。

曲は全体的に、軽快なポップス調。本職の歌い手さん顔負けの彼女の伸びやかな声が、とってもテイスティーに唄い上げてます。詞のほうも、彼女がテレビやラジオでじかに接した中・高校生の生の声を題材にしただけあって、とっても身近で自然な感じなのです。聴いてるうちに、うんうん、わかるわかる、って思わずうれしくなっちゃうはず。

今、ちょうど多感な年ごろの人にも、もうとっくにそんな年ごろを過ぎてしまった人にも、おすすめしたいアルバムです。

ストライダー飛竜

⬆CDは2,627円[税込]、CTは2,359円[税込]。問㈱ポニーキャニオン☎03-221-3151

女の子4人で構成されてるゲームミュージックバンド〝アルフ ライラ ワ ライラ〟が、セカンドアルバム『ストライダー飛竜』を、(株)ポニーキャニオンから発売！　メンバーの声を重ねたアレンジとパーカッション・アレンジとが聴かせちゃう『ストライダー飛竜』と、アップテンポが魅力の『天地を喰らう』を収録。彼女たちのナイーブな演奏に耳を傾けてみてね。

千倉真理の 映画も大好き

梅雨ドキの映画館。いい作品を見たあとは、雨の匂いが変わります。水滴が気持ちよく感じられて……。

花嫁はエイリアン

タイトルを聞いただけでは、怖いのか楽しいのかわからない作品だけど、『ブルース・ブラザーズ』や『ゴースト・バスターズ』のダン・エクロイドがでてるって聞けば、ニコニコしながら、映画館に向かえますよね。そのうえ、花嫁になるエイリアンが、『ナインハーフ』のキム・ベイシンガーだって知った日にゃ、ニヤニヤしながら席につくことだってできるわけです(あの色っぽさは、女性の私でも理解できます)。

92光年を隔てた惑星からやってきたエイリアンが地球の科学者と結婚してしまうというストーリーなのですが、〝食事〟も〝キス〟も〝セックス〟も、彼女の惑星には存在しないことばかり……。花嫁エイリアンはどうやって、これらのすばらしい行為をクリアーしていくことができるのでしょうか！　人間である幸せもじゅうぶん味わってください。

⬆7月上旬より、渋谷東急ほかで全国ロードショー予定。地球という星をエイリアンの目で見ると……。

潤の街

さて、続いては視線をぐっと自分たちの周辺に引き寄せて……。

『潤(ユン)の街』は、在日韓国・朝鮮人と日本人の映画。

大阪の高校に通う三世の潤子と、日本人の青年・雄司との間に芽生える小さな恋に、ザクザクと切り込んでくる人・事情・歴史・偏見……。それぞれが、自分の問題として、真剣に考えなければいけない現実をまっすぐに、それでいて、おしつけがましくなく差しだしてくれています。

指紋押捺の問題にしても、〝外国人〟ということばにしても、改めて考えさせられてしまいました。

⬆大阪、梅田コマ劇場と、東京、新宿シネパトスで上映中。日本映画監督協会新人賞を受賞しました。

脚本は、この作品で〝城戸賞〟に入選(当時18歳)した金秀吉さん。この作品が発表された時、金佑宣さん(当時25歳、この作品の監督)と出会ったそうです。変わっていく制度もとらえながら、8年目にして完成した作品。つらいけど、強くてさわやか。

BOOKS

読書案内してくれる本!

かた苦しい読書案内ではなくって、いろんな本をわかりやすく解説してる本を2冊紹介しちゃおう。

まずは、野球ものの著作で有名な高橋源一郎の『文学がこんなにわかっていいかしら』(福武書店刊、定価1,550円［税込］)。これは、今をときめく吉本ばななや糸井重里、古いところでは太宰治などといった若者にウケのいい作家やコピーライターの作品を、あれやこれやと解説してる本。それぞれの作品の一部を実際に引用してるから、とってもわかりやすいのだ。なんでも、筆者はファミコンが大好きなんだそうで、ゲームをあつかった小説のこととか『ドラクエⅡ』なんかの話題も出てきて、思わずうれしくなっちゃうんだよね。

さてお次は、女性エッセイスト渡辺一枝の『いつも読みたい本ばかり』(講談社刊、定価1,100円［税込］)。自然をこよなく愛する筆者が、ありとあらゆるジャンルの本をていねいに紹介してるこの本は、植物、昆虫、気象といった自然界のことから、子供の心、色彩、文学などなど、いろんな分野の本を次から次へと読みあさってる彼女ならではの一冊なのだ。読み終わったらきっと、蜘蛛が巣を張るのを最後まで見届けたくなります。

⬆絶対におすすめの2冊。㊐(株)福武書店☎03-230-2131、(株)講談社☎03-945-1111

VIDEO

ビートルジュース

アメリカはコメディー映画がハバをきかせているけど、そんななかにあって異色中の異色作がこの作品じゃないだろーか。水死してしまった若夫婦が幽霊になり、生前のスイートホームをニューヨークからやって来た俗物家族から取り戻そうと四苦八苦するお話。

これが全編アニメのりで展開するんだよね。ほら、アニメにあるとんでもない飛躍、あれがこの映画にゃたくさんあるの。たとえば、壁にチョークでドアを描けば、そのまま開いて霊界に行けるとか、家の外はサンド・ウォーム（イモ虫の巨大なヤツ）が棲息する荒涼たる砂漠とか、ね。そもそも主人公の人間退治屋ビートルジュース自体がアニメのキャラもまっサオのいでたちなんだから、その感覚は全編にむらなくいき届いてる。

このお茶目な世界を作り出したのはディズニーのアニメーター出身のティム・バートン監督。ナルホドとうなずいてしまうのであります。アカデミー賞受賞のSFXも見どころだよん。

●発売元/販売元
ワーナー・ホーム・ビデオ
●発売中/92分/16,000円［税別］

タイムリミットは午後3時

〝天は二物を与えず〞なんていわれているけど、この映画の監督フィル・ジョーノウは二物を与えられている。顔の良さ(ハンサムなの♡)、そして映画的才能だ。ま、前者はおいといて、今回は後者に注目しようじゃないか(当たり前か)。

少年院帰りの凶暴な転校生と決闘することになった気弱な高校生の、午前9時から午後3時までを描く学園ドラマなんだけど、これがスゴイ。転校生の紹介をワンショットで終わらせちゃう大胆かつスピーディーなカメラ。随所に時計を見せて緊張感をあおる演出。テンポと歯切れがメチャクチャいいのだ。こりゃほかの人にはマネできまセン。フィル・ジョーノウは〝買い〞。要チェックですゾ。

●発売元/CIC・ビクタービデオ
販売元/日本エイ・ブイ・シー
●6月23日発売/89分/14,830円［税別］

チャイニーズ・ゴースト・ストーリー

この映画が劇場でヒットしなかったことから考えると、まだまだ香港映画は日本では認められていないようだ。見る前から、なんだ香港製、と軽視している諸君。まずはこれを見て目からウロコを落としてほしいのであります。

美しい女幽霊に恋をした男が、ラップも踊る(!)道士さまの力を借り、魔界の妖怪どもに戦いを挑む。このファンタスティックとハイ・テンポでパワフルなSFXを散りばめて描いているのだ。香港製ではおなじみのワイヤーワーク(吊り)も、女幽霊の美しい衣が効を奏して、今までとはちがう華麗さ。その姿はまるで天女のようだ。香港のスピルバーグことツイ・ハークの製作作品。

●販売元/発売元
ベストロン・ビデオ
●6月21日発売/96分/14,800円［税別］

EVENT

東京おもちゃショー

⬆去年の会場風景。盛り上がってるのね。入場料は小学生以上500円。小学生未満は保護者同伴のこと。

●日時(一般公開) 6月18日 午前9時～午後5時
●会場 東京国際見本市会場(東京・晴海)
●問い合わせ先 (社)日本玩具国際見本市協会 ☎03-829-2521

おまたせおまたせ、今年もいよいよ〝東京おもちゃショー″の季節なのだ!

おもちゃショーっていうのは、最新のおもちゃがわんさか置いてあって、いろいろといじくって遊べちゃうわけなんだわ。

お子さまがたはもちろんのこと、大人だって腹の底から楽しめるこのイベント、行かないとソンするぞ。

タミヤモデラーズギャラリー

⬆去年も押すな押すなの大盛況。みんな真剣なのだ。問田宮模型☎0542-86-5105

ミニ4駆でおなじみの田宮模型が今年もまた『タミヤモデラーズギャラリー』をやってくれるぞ。

新製品の紹介をはじめ、ミニ4駆のレース、RCのレース、ジャンク市などなど、今年もぶっちぎりのおもしろさが期待できそうだね。ミニ4駆ファンにはこたえられないこのイベント、入場はもちろん無料なのだ。

地域	期間	会場
札幌	6月14日～6月19日	そごう
東京	7月20日～7月25日	東武百貨店(池袋)
名古屋	7月27日～8月1日	松坂屋本店
福岡	8月9日～8月14日	天神岩田屋
大阪	8月24日～8月29日	高島屋大阪店

NEWS

第12回東京ビデオフェスティバル

このところ、自分でビデオ撮影する人が増えてきたよね。

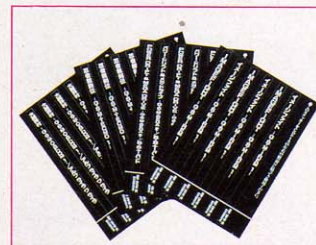
日本ビクター(株)が昭和53年から開催してる『東京ビデオフェスティバル』も今年で12回を数えるんだそうだ。このフェスティバル、プロでもアマでも、個人でもグループでも、国内でも海外でも参加できるとこが最大の魅力かも。

⬆昨年の授賞式の様子なのだ。参加賞として、応募者全員が記念品をもらえるぞ。

部門は、テーマがまったく自由の自由部門と、ビデオレターの特別部門の2つ。応募作品は、ビデオカメラかビデオムービーで撮影したビデオ作品なら未公開・既公開ともに可。長さは2部門とも20分以内。なお、ビデオ機器の貸し出しも受け付けてくれます。詳細はVIC東京、VIC大阪へ問い合わせてみてよね。

●応募受付期間 平成元年9月15日(金)まで(郵便の場合、当日消印有効)
●応募のあて先 〒100 東京都千代田区霞が関3-2-4 霞山ビル1F
ビクタービデオセンターVIC東京内
「東京ビデオフェスティバル係」……☎03-580-2663
〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16
ビクタービデオセンターVIC大阪内
「東京ビデオフェスティバル係」……☎06-768-0747
●入賞発表 平成元年11月予定

CDの背文字ステッカーをプレゼント

(株)ポニーキャニオンが『セガ2』、『カプコン1』、『アイレム1』、『テクモ1』の4タイトルのCDの背文字ステッカーをユーザーのかたにプレゼントしてくれるというウレシイお話。希望するCDのタイトルを明記して、返信用切手62円分を貼った封筒に住所、氏名を書き、封筒で下記まで郵送のこと。

⬆このステッカーをCDケースの左右の背に貼ると、きっとかっこよくなるのだ。

●応募のあて先 〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
(株)ポニーキャニオン 映像制作事業部
サイトロン CDユーザーサポート係
●問い合わせ先 サイトロンレーベル ☎03-221-3151

VIDEO

テトリス完全攻略ビデオ

⬆30分、カラー作品。3,296円[税込]。
問(株)ポニーキャニオン☎03-221-3151

あまりの人気に、売り切れ店が続出したパズルゲーム『テトリス』。このゲーム、いったんやり始めたら最後、目がまっかになろうが夜が明けようが親に怒られようが、やめられない止まらない。

本屋さんの店頭でも、テトリスの攻略本がお目見えしたし……。まっ、攻略本もそれはそれでいいんだろうけど、ビジュアルで迫った攻略ビデオがあれば向かうところ敵なし。というわけで近日中に、(株)ポニーキャニオンから『テトリス攻略ビデオ』が発売されるのだ。テトリスを理論的に分析したこのビデオ、その場面場面に応じた傾向と対策をバッチリ教えてくれるわ、〝スーパーテトリスト″による究極のプレイを見せくれるわ、魅力たっぷりに仕上がってます。

PRESENT

今月はビデオにCD。まさに梅雨の季節にぴったりの品ぞろえになりました。ありがたいことです。締め切りは7月8日。

マジック・クエスト/この胸のときめきを

アポロン音楽工業(株)から、ビデオのプレゼントなのだ。

幻のスパーク・アドベンチャー巨篇とうたわれている『マジック・クエスト～魔界の剣』は、勇敢な騎士たちの凄絶なバトルを描いた物語。

いっぽう、『この胸のときめきを』は、いたるところでオールディーズのヒットナンバーを流し、胸をキュンとさせちゃう甘酸っぱい青春グラフィティー。

各1名さまに当たるのですよ。

♥ごめんなさい♥

MSXマガジン6月号の記事のなかで以下のような誤りがありました。

まず、NEW SOFTの20ページに『シュバルツシルト』とありますが、これは『シュヴァルツシルト』の誤りでした。

次に、ハードウエア事始めで、167ページの回路図のなかと、192、193ページのリストのなかに一部誤りがありました。この7月号の171ページに訂正記事を掲載してありますので、ご参照の上、作業を進めていってください。

また、人工知能うんちく話の191ページのリストの1600行に〝1600 NEXT〟とありますが、これは1行丸ごと削除してください。

以上、読者のみなさま、関係者のみなさまに大変ご迷惑をおかけしました。ほんとうにごめんなさい。

コナミ・レーベル設立第1回作品

キングレコード(株)がコナミ・レーベルを設立したのは、先月号で紹介したよね。その第1弾として5月21日に発売されたのが、アルバムの『サンダー・クロス』、マキシーシングルの『ゴーファーの野望～EPISODE Ⅱ』、『がんばれゴエモン2』、『F-1スピリット3Dスペシャル』の4タイトル。

この4タイトルをそれぞれ3名さまにプレゼントしてくれる、ってんだから気前いいじゃないの、ねぇ。あと、コナミ・レーベル設立記念のテレカも3名の方にくれちゃうのだ。応募しなきゃね。

♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー MSXマガジン編集部
インフォメーション プレゼント係 ○○希望

幻のオリジナルヴァージョンコーナー!

MSX通信

Light Side

特集 大図解

そういえば、むかしの子ども向け雑誌では、どこもかしこも大図解の嵐であった。最近は、なぜか、そういうのがないね。そうだね。すこし、さむいね。へっくしょん。

むかしの少年漫画誌……田中パンチとか、桜玉吉先生がこどものころの漫画誌は、今のそれとは、まるっきり内容がちがっていたですね。漫画の内容ももちろんなんだけど、それよりも、漫画誌に背負わされた使命として、ある種の科学雑誌のような役割りを果たしていた、というようなことがあったのです。世界の謎、とか、最新鋭のジェット旅客機、とか、そういうの。そんでもって、またひとつのジャンルとしての確固たる地位でもあったのが、『大図解』たるものでありました。

当時、いろんな情報は、今よりはるかに入手しにくかったですね。情報誌なんてジャンルはなかったし。少年誌の科学コーナーを見て、感動を覚えるくらいしか、知的欲求は充足できませんでした。

そんなときに、ゴジラの大図解とか銘うって、ゴジラの断面図がイラストで紹介されて、ここが心臓で、食べた熔岩はここでエネルギーとなって、あれ、ゴジラって熔岩食べたっけ？　まあいいや。そんなんが載ってたんですよ。すると純朴な少年たちは、おお、中身はこんなになってたのかあ、と、本当ではないことをしりながら、それでもフムフムと読んで結構おもしろがって、マネしてイラストを描いていたりなんかもして、あなつかしい……。なつかしがってばかりでは進歩と調和はないんですけれども、たまにはそんな感じにもなりますわいな。人間なんだから。

そんな思いを、桜玉吉先生にぶつけてみますと、「そうねえ」とかなんとかいいながら、大図解の図を描くことを引き受けてくださいました。さて桜さん、なにを描きましょうか。

「火星の表面の人面石がいい」

ほんとにもう、この人は。

「あれ、描きたいんですよ。いいでしょ」

まあ、いいですけど。

「もうひとつ、描いていい？」

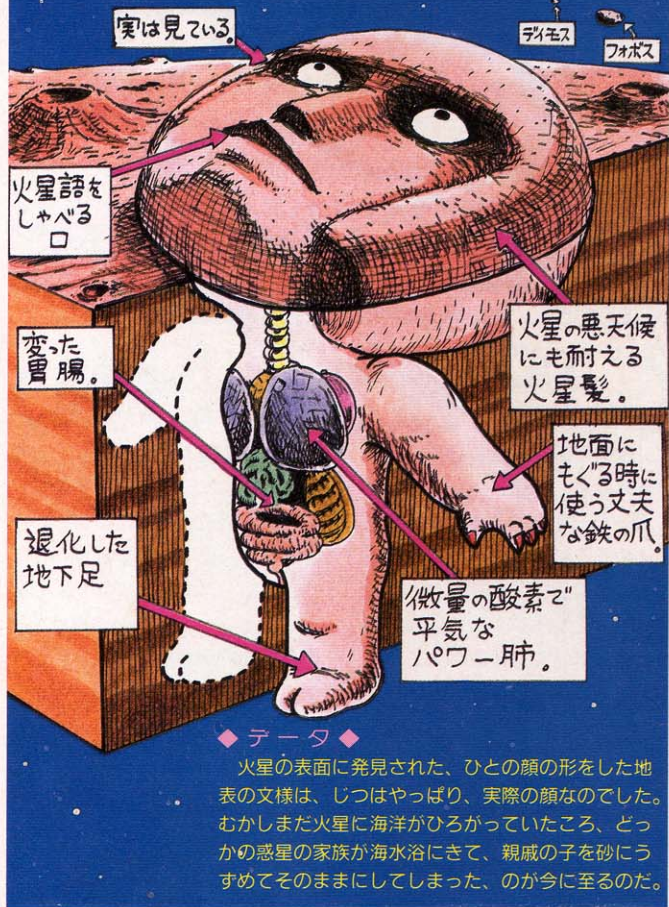
なんですか？

「秘密だよー」

まあ、いいですよ。でもあんまり締め切りに遅れないようにしてくださいね。……と、出来上がった絵を見てみると、あ、こんにゃろーワシを描いたなあ！

ということで、こんにちは、田中パンチです。長い前置きでしたが、その間いかがお過しでしでしょうか。私は元気といいますか、

1 火星表面の人面石の秘密

実は見ている。
ディモス
フォボス
火星語をしゃべる口
変った胃腸。
火星の悪天候にも耐える火星髪。
地面にもぐる時に使う丈夫な鉄の爪
退化した地下足
微量の酸素で平気なパワー肺。

◆データ◆

火星の表面に発見された、ひとの顔の形をした地表の文様は、じつはやっぱり、実際の顔なのでした。むかしまだ火星に海洋がひろがっていたころ、どっかの惑星の家族が海水浴にきて、親戚の子を砂にうずめてそのままにしてしまった、のが今に至るのだ。

2 悪と戦う、田中パンチの構造

◆データ◆

こんにゃろ、かってなことイラストに描いてんな。しかし、事実も多そうなので、否定できないし、今から代わりのイラストも発注できないし、不本意ながらも載せてしまいました。この復讐としては、M通の書生さんを次回になどと、考えている次第です。

その前置きを書いている間中、この原稿を書いていましたので、眠いです。ということで、今月のMマガの特集は『大図解』です。

よく、時計を分解しちゃったり、電気釜を分解しちゃったりして、母親になぐりとばされたりしたことはありませんか?

「また、おまえは、こわすんだから、ほんとにまあ」

「こわしているんじゃないよう、今、直しているんだよう」

「いつまでも、やってろ。ばかやろう。おまんま、どうやって炊けばいいんだよ! となりいって、代わりの電気釜を借りてこい」

などということばは、私の母親は申しませんでしたけれども、パソコンなどやってるみなさんでしたら、そういうタグイのことは大なり小なり、興味があるんじゃありませんか? 中身はどうなっているかっていうこと。

むかしの電気理論の勉強の引き合いに出されたのは、真空管。2極管や、3極管は、その中身をのぞき込むと、構造がわかります。こっちから熱電子が飛んできて、こっちにくっつくから、増幅されるわけね。ふむふむなるほど。構造上から、その理論も推測できるというものですけれども、チップとかだと、もうわかんないですもんね。中身がどうなってるかどうかは。最近の電子機器では、蓋をあけても、なにがどうなっているかなんか、素人さんにわかるわけがありません。あまりに非人間的というか、ミクロの世界が目前に展開されても、わけわかりませんものねえ。

創造力養成の問題として、これからのこどもたちに対する文化という点では、与えられたものの中からの発想ではすぐれたものが発生してくるかもしれませんけども、まるっきりスタートからの構築力というポイントでは、ポテンシャルが弱いんじゃないでしょうか? あわわあ、なんかしらんがすごいこと書いちゃったなあ。ここは、M通でしたよね。いやあ、まいったまいった。ついつい、根がまじめだから、こういうふうに、学術的なことを書いてしまうんだよなあ。いやいや、ははは、ピロポンタラ、ホゲホゲとろろ。

そんなこんなで、大図解はいいんだけど、桜先生、田中パンチの大図解に関しては、ちとなんといいますか、妙にリアルというか、ちと、困りますねえ。なんとかしてくださいよう。

「いや」

あのなあ、じゃこれボツにしますよ。先生の愛車RX-7カブリオレのことも、もっともっと書いてしまいますよ。

「いいもーん」

うーん、さすが単行本が売れている作者は、その自信がすごいわい。これはまいった、カブトをぬいだですよ。ほんじゃあ、こんどリターンマッチで、桜先生のことを『大字解』しますのでね、みていらっしゃいよ。うふふのふ。

マヌーなお客

思い起こせば、あれは３年前、止めるあなた、えーきにのこしいい、というのは、ちあきなおみの喝采のくだりであるが、そんなことではなくて、ふと思い起こしてみると、私の人格形成に関しては、高校時代のアルバイト、ステーキハウス屋さんでの３年間というものが、大きく関与しているのではないか、と考えるしだいです。

みんな、アルバイトしているかい？　最近の高校では、アルバイトが禁止されているところが多いとも聞くけど、やっぱそうなんですかね。じつは、もう時効だと思うから書いてしまうけど、あたくしが通っておりました某県立高校も、体裁上は、アルバイト禁止の学校でございました。でもね、友達の親戚のウチだったもんですので、ついつい、働いてしまいよった私。へんなバイトじゃあ困るんだけど、普通のバイトなら、いいじゃんねえ。とかいってると、やっぱ怒られてしまうのかねえ。

さて、そこでアルバイトをしていると、いろんな人が、お客様としておみえになるわけでござんして、おどおどしている人や、横柄な人、いかつい人や、美人のおねえさん、などなど、それこそ人生の２万５千分の１の縮図を見ているがごとくでした。そのとき感じたのが、いっちゃあ失礼かもしれんがね、「こんなヤツだけにはなりたかねーな」と思ったです。

もっとも、へんな感じだったのが、必要以上になぜかしら緊張しているお客さん。「あ、あ、あ､の、ブレンドを……ひとつ、でで、です」。いるんですよ、ほんとに。対人恐怖症かなあ。そういうお人には、余裕が感じられんのですな。いるでしょ、マクドナルドとかモスバーガーなんかでも、オーダーを決めるのに、要領を得ない人って。ああいうの、粋じゃないのね、粋じゃ。だからね、M通の読者のみなさまにはね、粋になっていただきたい、私はね。だからね……「お客さん、なにひとりごといってんですか、もう看板なんですからお願いしますよ」、なにいってんだいオレは客だよ、客。「まいったなあ」、なにいってんだい、参っていいのは、寺社仏閣だけじゃい、うっせいぞ、もう１曲歌わせろい、つぎはね、チューブのね、ダンス・ウイズ・ユー、ね（ある晴れた夜の盛り場の情景より）。

特別読み切り

スーパーウルトラ日本横断これは誰クイズ!!

こんにちは、私は、出題のおにいさんこと、ウラジミール・サルグツワこと、佐々十郎こと、金矢有吾こと、ララミー４号こと、金井美保里こと、田中パンチです。こんばんは。冒頭でこんにちはといっておきながら、その舌の根も乾かないうちに、こんばんはといったのは、時経の変化です。

さて、古式豊かに、スーパーウルトラ日本横断これは誰クイズ!!なるものを、ここに掲載してみて、この世の中に、われわれの政治生命を問うてみたいと思います。ここはひとつ、よろしくお願いしたいと存じます。

よく、ドラマなどでは、記憶喪失になってしまった女の人のセリフとして、「ここはどこ、わたしは誰？」などという言葉が搭乗してまいります。そのセリフは、ちゃめっ気があるヤングなどが、都合の悪いときに利用したりもしております。まあ、都合の悪いときなどは、うたた根などして、ごまかしてもいいんですけれども。まあ近所にある亜名にでも飛びこんでみるのも方法でしょう。

さて、そんなわたしは誰なんですが、このクイズは、これは誰のクイズなんでしたあ。右にある女性は、どこに登場するお方なのでしょうか？　ヒントは、このコーナーの文章のなかにある誤字をひろっていくと、わかっちゃうんですねえ、これが。このおねーさんのプロフィールがおわかりになったあなたは、スピーディーに、M通編集部におはがきを！　抽選で５名さまに特製ステッカーをさしあげます。さあ、トライイットや。

Dark Side アブMSX通信!!

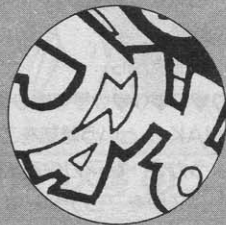
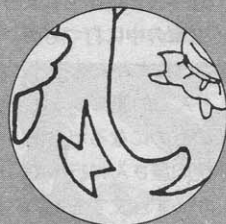
ぼちぼち、ところてんの季節ではあるんですけれども、ところてんは、ダークサイドな食物だと思います。また、はったい粉もダークサイドな食品だと思います。しかし、粉のクリームソーダの素は、ライトサイドな飲料だと思われます。理由は、とくにありません。なんにでも、理由はないのです。

(同じとこさがし)

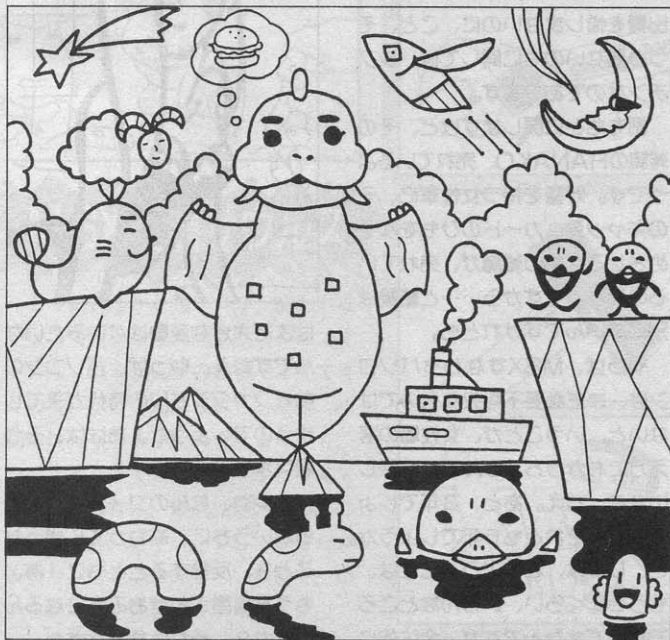
佐賀県の佐賀市にお住まいの、古川政之クンからは、お手紙をもらっていません。残念でした。しかし、佐賀市にすんでいる人から、「私はひとり住まいで、ふとんなんかはずっと敷きっぱなしなので、困っています。だれか、いい奥さんはいらっしゃいませんでしょうか?」という内容のお手紙をいただいたと仮定するならば、総括してみると、同じとこさがし、という内容になるでしょう。同じ床・佐賀市だな。

ところで、先月号でこのコーナーで桜玉吉先生の愛車のことに触れたところが、桜先生から、クレームがついてしまいました。「オレも書いてやる」とのことでした。イラストが勝つか、文章が勝つか、血で血をあらうバトルが繰り広げられそうです。しかし、桜先生の愛車は新型RX-7のカブリオレです。色は、ダイヤモンドブラックです。おわり。

さて、今月の問題です。下の2つのイラストのなかで、同じ部分が1ヵ所あります。どこでしょう。M通の編集部まで、解答送ってな。

先月の解答

先月号は、これまた簡単だったんだわ。桜先生も、こりゃ簡単すぎたかなあとおっしゃってました。担当編集者も、そうでんなあ、と申しました。その答えは、応募されるはがきに反応しました。これまた、たくさんのおはがき、ありがとうございました。

さて、では今回のラッキーなお2人は、どどーん、東京都の冨永麻子さん、そして、兵庫県の見塚由香さん、でした。はずれてしまったキミもいずれ花咲くこともある。死んで花見はできないのよ。だから、がんばろう。

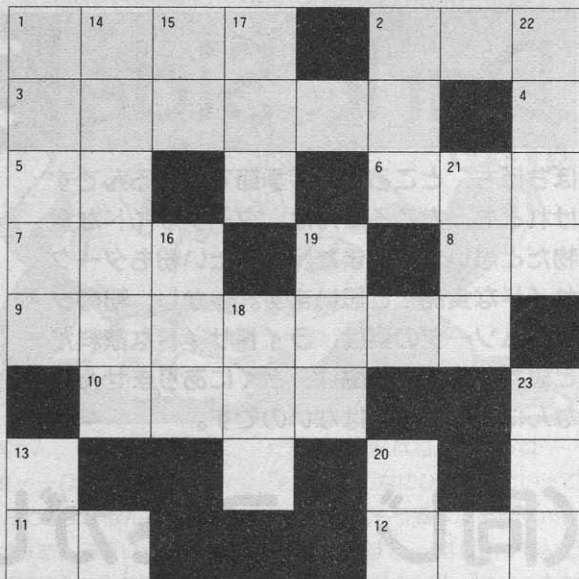
今月の問題は、どうかな。前回よりは、ちょっとむずかしいかもしれないけれども、でも、こんな限られているスペースなんだから、どこかにってのは、いずれわかるってもんよね。

クロスワードパズル

クロスワードパズルは、やっぱりむずかしいのであります。なぜなら、苦労するワードパズルなのであります。いやはや、千年前のギャグでした。とにかく人気絶好調の、クロスワードパズルです。

〈ヨコのかぎ〉

1 ほーれほーれと、針のさきで……。これは痛いぜ！
2 昔はみなさんこれで洗濯していましたのです。
3 時代劇っぽいヒーロー。
4 流すもの。5 ろばと馬がバロムクロスしたもの。
6 おまえには、これがかけているなあ。もっとしっかりしろい。
7 暮らしていても、だめでした。
8 来るの反対です。
9 美空ひばりの十八番。果樹の歌なのである。
10 いやまた、これはこれは。びっくりいたしました。
11 愛玩動物。冷たいといって、嫌っている人もいる。
12 女の人の名前。

〈タテのかぎ〉

1 Mマガが誇る、芸能人。
2 そういったもの。種類。ジャンルわけしてみたもの。
13 折れたりする。
14 鼻は長くないけど、こういう名称なのだ。
15 これを2回くり返すと、なんかいやらしくなってしまう。
16 怒ってどなってしまった。
17 文章の中に打つもの。
18 ごはんとかお味噌汁とかを乗せる。
19 りんごの頭につくと、ぜんぜん別のものになるわなあ。
20 焼肉屋さんに行って、田中パンチが必ず注文するもの。
21 色気よりも強い。
22 浣腸。
23 二十歳から。

〈5月号の正解〉

そういえば、Mマガのクロスワードパズルって、厳しいんだよね。ほかの雑誌などでは、全部を解いたのちに、キーワードだけをはがきに書いて送ればいいんだけどね。え。そんな中での栄えある正解者は、東京都の清水朗生さんと、千葉県の堀田恭伸さんでしたあ。

と	ろ	ろ	い	も	■	ば	ば
う	し	み	つ	ど	き	■	ー
き	■	や	じ	り	■	か	も
よ	う	ま	■	■	き	り	ん
う	ち	だ	し	■	ひ	ん	と
た	こ	■	ま	し	ん	■	か
わ	み	よ	う	■	せ	が	れ
ー	■	た	ま	つ	き	■	ー

淑女のページ

コンピュータ雑誌では、たいへん数の少ない女性読者のためのサロンとして生まれ育った、この淑女のページ。であるが、やはり寄る年波には勝てず（引用がヘン）、今回で最終回にするかもしれないという、戦慄と恐怖（文の結びもヘン）。

『HANAKO』という雑誌をご存じでしょうか？　Mマガの編集部でいうと、江戸をプロテクトするというので有名な、飲酒癖のある江守嬢が、折に触れ読んでいる雑誌です。その雑誌のターゲット層は、22歳、いやもっと上かな、そうですねだいたい25歳とか26歳とかの、働きだして、貯金もできてきて、でも結婚もしていません、というような境遇の女性の方々のようです。

これは、以前にも書いたことがあるんですけれども、女の人って、必要不可欠なものには、どどーんと、日本海の荒波のようにさえ、出費を惜しまないのに、こと、そう必要ないのもに関しては、シブチンなのであります。

話をもとに戻しますけど、その雑誌のHANAKO、売れているようです。貯蓄を持つ女性軍に、そのキャッシュカードのひもをゆるめさせるための雑誌が、売れているのです。ですから……と結論は別にないんですけれども。

やっぱ、MSXすなわちパソコンは、まだ必要不可欠なものではないと、いうことが、女性層の考え方でわかっちまうんです。悲しいかな、ねえ。あと、3年でしょうか？　それとも5年でしょうか。と、じつは、このようなことは、もう2年くらい、いろんなところで書いてきたんですが、全体的に

はまだ大きな変動はないみたいなんですねえ。やっぱ、パソコンの前にファクシミリの時代が来てしまうのでしょうか。あはは、そう思います。

あやや、なんのコーナーかわからないうちに、終わってしまったことを、反省するとともに、あ、もう写植屋さんがおみえになるんですか？　それは急がなきゃ。

のんきな父さん

第18974135回　桜玉吉

その他なんでもコーナー

替え唄　裏話　有名人目撃録　書生さんand Hな話

十把ひとからげのコーナーです。いやこれからは、オムニバスな時代だと思うんですよ。コンピュータのメモリにしても、CDとかLDとかにしても、技術的大容量対人間の個人生活の多様化でっからなあ。あ、それから、これからは、中央集権の時代ではおまへんな。東京がすべての時代ではなくなるような気がしまんねや。あ、関西弁が出てしまいましたわ。すいません、最近ちょっと実家に帰る機会が多いよってに。

さて、気を取り直して、まずなにからいってみましょうか、まずは、回文です。ほ？　タイトルのところに回文なんて書いてないじゃないかって!?　へっへっへ。まいったか、意外性のM通をご存じありませぬな。ほっほっほ。

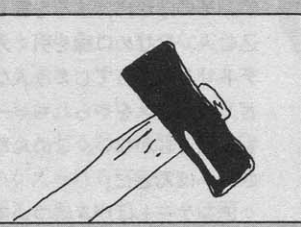
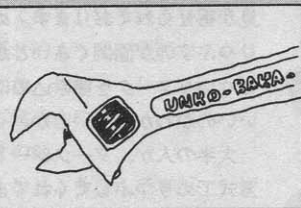
この餅侍どの。世の中看板ばかり信用していてはいけませんという、新世代への啓示がみごとに盛りこまれている、ということと、ご理解いただきましょう。

お久しぶりに、回文の投稿をいただきました。最近コーナーを開催していないのに、よくぞご応募いただきました。神奈川県の清水究吾さん。「ほう！　ほうきはき、うほうほ」ほほ、これはいける。「そうだろ、トレーナー、いーなー、レトロだ！　うそ!?」。寄せ集めという感じはしないではないが、まあ雰囲気ね。

まだあるよ。「だんなとアンパン、カンパン、あと何だ?」。　こいつはグーだぜ、スーパーカップ。

このような例もありますので、過去なくなったコーナーとか、勝手に考えてみたコーナーなどにも、自由におたよりをくださいね。

さて、ではつぎに、替え唄です。田中パンチが考えた唄です。知らないうちに友達が牛になってしまった、という唄です。節は、おやなつかしい、かぐや姫の、神田川です。ちなみに、田中パンチが今住んでいる部屋の窓からは、神田川が見えます。では、歌います。「あなたは、モーオ」。あなたはモーモーの牛ちゃんじゃ（来月につづく）。

と、思いきや、まだあったのだあ。これもフェイントだな。やっぱり意外性よ意外性。あー、胃が痛てー。

MSX通信ザウルス

もう終わるかと思いつつ、終われなくなってしまった、MSXザウルスです。ヘンな３コマまんがの投稿もふえてきたので、担当さんはうれしい悲鳴。次回にはみなさまがたの変なまんがも、一挙掲載させていただこうかと考えています。今月は、最近話題の編集部の江守嬢にも、チャレンジしていただきました。彼女はものすごい発言で、いつも編集部をけむにまいています。

鈍器な父さん　P.田中

MSX君③　小山俊介

うば桜　おお酒のみ

純粋なおたよりコーナー

「おたよりを書き続けてたら、極度の運動不足になり、近ごろではガムかんだだけで、あごが筋肉痛です」って人いる？

文を書くとき、自分のことは、なんて書くのが一番いーのでしょうか？　〝私″ってのはエラそーだし、〝僕″ってのはガキっぽいしー。ちなみに私は〝僕″を使っています。

（静岡県　戸塚　ぎーち）

♨〝僕″を使ってると言いながら、〝私は～″と書いているところが気になるけれど、こういうことを書くと揚げ足をとるとかなんとか言われそうなので、まあ、気がつかなかったことにしよう。

　で、ざーっとおたよりを見渡すと、〝私″か〝僕″が圧倒的に多いです。でも、中にはヘンなのもあって、たとえばMマガ5月号のおたよりにあった〝あたくち″なんてーのもいいよね。え、よくない？　あたしゃ好きだねー。

　そうそう、私の知ってるパンクスは、自分のことを〝自分″と言います。まあ、それはそれでいいけれど、相手のことも〝自分″と呼ぶので、〝自分は～″と話されると、最初はどっちのことを指しているのかわからない。

　だから、「自分はバカだ」と言ったときに、「やっと気づいたか」とうなずくべきか、「なんだとー、この年中無休酔っぱらいパンクスがーっ！」と言い返すべきか悩むところ……。ま、どっちにしても殴られることは覚悟のうえねー。たのむよーっ。

僕と私は自分の編集者です

こんばんは。いい天気ですね。雨が降らないというのはいいことだ。今日は良い日であった。

（奈良県　浜砂　和成）

♨ちっがーう！　今日は雨だったぜー。せっかく早起きしてさ、税務署に行って確定申告してこようかなー（まだしてないんだよ）、なんて思ってたのに。気分がよかったのに、雨が降っただけで一気に気持ちはブルーになってしまう。今日は、とてもセンチメートル。

　とかいってるけど、私は雨が好きなのだ、じつは。どしゃぶりはいやだけど、パラパラと降る雨って、素敵だよね。雨に濡れながら街を歩くのも好きです。気持ちがいいでしょ。空はドンヨリしていても、なんかウキウキしちゃう。いつも見る景色も、違った表情を見せてくれるし。わざと水たまりに足を踏み入れたりして。

　でも今日はザーザー降りしきってた。こうなっちゃもうダメね。ビチャビチャ音をたてて編集部まで走ってきましたよ。あーあ、まだ降ってる。「早く書いてよー」。あ、中村ジャムさん。わかりました。……、ほーいできました。

雨で髪を洗う編集者

作文とかの書き方がM通調になってしまいました。なーんでそうなってしまったのだろう。どうか助けてください。

（愛知県　鈴木　麻也）

♨助けてやらない。でもその作文とやらを読んでみたい気もするので、送ってちょーだい。場合によっては、赤ペンで添削してあげよう。すごいぞ、真っ赤になって返ってくる進研ゼミも真っ青だ。真っ赤が真っ青なので、真紫の添削と呼ばれている。誰だ、そんなことを言ったのは。てれるな。

パープルヘイズな編集者

Mマガのアンケートは、マークシートの練習になっていいね。

（三重県　村田　哲）

♨そうでしょう、そうでしょう。でもね、このアンケートについても、いろいろな意見が寄せられております。ぬりつぶすのが面倒くさいとか、どういうマークを書き込めばいいのかわからないとか。

　大半の人が、マークシート方式でぬりつぶしてくれてます。そのほかに、まるを書き込む人、ななめに線を引く人、テトリスをやってしまう人など。テトリスをやられちゃー、もう謝るしかない。ごめんなさい。ほんとに。

　アンケートはがきについてならまだまだある。毎月コンスタントに送ってくれる人もいれば、1年分くらいのアンケートはがきをまとめて送ってくれる人も……。でね、まとめて20枚出すにしても（そこまでまとめる人なんて、そんじょそこらにはいませんが）、全部同じおたよりを書くより、連続した内容を書いてくれたほうが読みがいがあったりして。

　さあ、いままでアンケートはがきを出さずにいたみなさん！　いまからでも遅くありません。いますぐアンケートにこたえて、ポストへ走ろう！　え？　昔の記事を読み返すのが面倒？　じゃあ、特別にテトリスで許してあげよう。ほかの編集者には内緒だよ、まったく。

ほかじゃない編集者

僕は本をうしろから読むくせがあるのですが、どうすればなおるでしょうか？

（愛媛県　清家　征雄）

♨そうそう、おれもよくうしろから読むことあるよ。新聞はテレビ欄から見るし小説はあとがきから読むし写真がいっぱい載ってる本はどこから見てもイイ感じだし、ゼーンゼン困ったことなんかないぞ。だいたいさー、全部読んじゃえばおんなじことじゃん。そーだよ、そーだよ、左右田一平だよ。じゃ、おれの話はそれだけだ。ちゃんと鼻毛切れよ。おわり。
とは言ったものの文章は頭から筋道立てて読んだほうがより効率よく理解できるはずだからやっぱり日ごろからちゃんと読む習慣をつけたほうがいいような気がしないでもないけれど徹夜続きで意識がもうろうとしているのでそんなこたぁーどーでもいーやと思っている最近自暴自棄になっている編集者

さて、こんにちは。みなさんお元気ですか。私はいま、とても遠くて暑いところにいます。毎日何をしているかというと、それはもちろん、カレーを食べています。やっぱり本場のカレーはおいしいなあ。なーんてね、ほんとは私、辛いカレーはダメで、カレーの王子様しか食べられないんですけどね。あれ、おいしいですよ。今、食べられないのが残念です。そうだっ、送ってくれるとうれしいなあ。来月は、おフランスに行く予定なので、そちらのほうに送ってください。お願いしますよ、パンチさん。

（東京都　菅沢　美佐子）

♨あにいってんだよ、この○○娘が。親ごさんが、泣いていらっしゃいますよ、ほんとに。ん？　とても遠くて、暑いところ？　っていうのは、いったいどこなんでしょうか。彼女のアパートの押し入れの中とかでしょうね。以前聞いた話だと、彼女が飼っている猫の〝まお(♀)〟は、よく押し入れの中でおしっことフンをしたり、さしては彼女の手の上にフンをしたりと、八面六ピの大活躍。そんな猫のまおチャンの所在をつきとめるために、暑くてじめじめしている押し入れに入って捜索しているところの光景なんでしょうかね。

ここで、問題です。菅沢嬢の飼っている猫のまおチャンは、夜寝るときには、どこで寝るのでしょうか？　以下の選択肢の中からもっとも適していると思われるものを選びなさい。

1：押し入れの中に積んである、座布団の上。
2：押し入れの中に積んである、お布団の上。
3：押し入れの中に積んである、洋服関係の上。
4：整理ダンスのようなプラスチックみたいな素材でできている引き出しの中に大切にしまってあるパンツ(ランジェリー)を、その引き出しを開けたのち、カッカッカッカとそのパンツ(ランジェリー)をひっかきだして、その中で寝る。
5：過去を清算するためにわざわざとってある、いろいろなスナップ写真が納まっているアルバムっていうか、箱にドーンとはいっている写真の山の中。
6：その他。

そんなところなんですが、いまさらのように、菅ちゃんのおはがきを読んでみると、おやなんと、カレーを送れっていうことなんですね。しかし、カレーをおフランスに送るとなると、税関で○○○にまちがえられる可能性があるので、困ると思うので、ボクは困ってしまいます。あ、それから今日は彼女は泊まらないということなので、まあよかったと思います。(余計なことまで書くなー)。ん？　またもや菅沢嬢の声か？　いや、そんなハズはない。でも、ん？

魔の三角地帯にいる田中パンチ

うちの学校の古典の先生（女、27歳）の話は、まったくお涙プリーズな感じである。一浪して入った大学で知りあった彼に、2年間ずっと「結婚プリーズ」と言い続けて、結局ふられた。女のほうから求婚するのも珍しいが、ふられるのはさらに珍事。涙でスクリーンが見えませんだみつお。

（静岡県　ダニエル宇並）

♨へー、そいつぁーまったくお涙プリーズなお話で。2年間も「結婚プリーズ」と、プリーズまでつけて言い続けたにもかかわらずふられ、しかもその悲しい出来事を、愛する教え子（愛してないかもよん）がはがきで投稿してしまうというあまりに無情な現実。だったらこんなはがき載せなきゃいいのにね。

しかーし、ダニエルよ、女のほうから球根、じゃなくって求婚するってことはそれほど珍事ではなーい。と、私は思うんですけど。ひとのことより、いずれ自分が「結婚プリーズ」するときにふられないように気をつけときなさい。

あっ、けっこうダニエルとこの古典の先生が結婚しちゃったりしてね。それにしても、このダニエルって一のはなに？

無情で薄情な編集者

ねえ、ここに置いてあったボールペン知らない？　ったくもう、机の中に入れて置いたコーヒーまでなくなってるし……。

じゃあ、隣の千倉さんの机ン中からちょっとコーヒーを拝借して……あっ、うそですよ。私、そんなことしてませーん。ああ、私のコーヒーはどこ？

はたして、来月のおたよりコーナーの原稿を書くまでにコーヒーは戻ってくるでしょうか？

〈あて先〉
〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー　MSXマガジン編集部
MSX緑青装備3連チェーン係

またまたさようならだ

辛さにこだわるジャワ原人におくる

MSXよ!

あなたと温泉で卓球をしたい2ページ

私の周りには、機嫌のいい人ばかり。隣の菅沢はひとりでニヤニヤしているし、桃栗なんか体が宙に浮きっぱなし。ほんと、困っちゃうよね。まったく。……ちくしょう、私も幸せになりたい。無理?

お☆やつの時間のじかんのジカン

今月はちょっと趣を変えて、とある不思議なお菓子について考えてみたい。そのお菓子とは、知る人ぞ知る夜のお菓子『うなぎパイ』だ。これは浜名湖名産のパイで、ちょうどうなぎの蒲焼きに見立てたそのスレンダーなフォルムは、見ているだけでエッチな気持ちにさせる(私だけか)。パッケージに書かれている文章もなかなか味がある。以下のキャッチフレーズ、そのなかの『うなぎパイとは……』というところの抜粋だ。読んでくれ。

フレッシュバターを豊富に入れたパイに、浜名湖名産のうなぎの粉、夜の調味料ガーリックを配合し、(省略)微笑みのひとときを与えるお菓子です。

どうだ、イカシてるだろう。ガーリックを〝夜の調味料〟と言い切っているところがすっげー強引でよい。ひさびさに発見した名文句だ。この文章を書いた人は、かなりの文才とにらんだね。原料のところに、〝ファクト〟と〝オリゴ糖〟という、あまり聞かないものがあるが、これについても、パッケージにこう説明されている。

ビフィズス菌と深い関係のファクト・オリゴ糖使用。

もう、シビレっぱなし。消費者のお腹のことも考えてるという、このユーザーフレンドリーな姿勢。頭が下がるばかりだ。

ちなみにこのうなぎパイ、製造元は(株)うなぎパイ本舗、発売元は(有)春華堂だ。五感を刺激するうなぎパイ、生涯一度は食べてほしいアダルトなお菓子だ。

Mマガ内部事情

桃栗多希子(以下桃) ごきげんいかが? あたしは元気よ。
首周クルブシ(以下首) おれもけっこう元気だよ。それにしても、最近の桃栗はウカレちゃってしょうがないけど、なんかいいコトあったの? あんた。
桃 なによ、あたしのこと全部知ってるくせに。でもさー、Mマガの読者で、あたしとあんたがデキてると思っている人がいるだろうね。んなことないから安心してほしいなあ。ふふん。
首 そうだよ。そんなこと言ってたら、だれかさんに悪いよ。
桃 だれかさんてアレでしょ? 石田純一さんでしょ?
首 おいおい、そんな見え透いたウソついたって、ダメダメ。そんなこと言ってたら、ここで本当のこと言うぞ。
桃 いやーん、だめー。じゃあ、本当のこと言おう。じつはあたしには彼氏が5万人いまーす。
首 もういいよ、そんなくだらないこと。今月はさー、ちょっとしたプロジェクトの話をしなきゃいけないんだよ、あんた。
桃 4126体操のことでしょ。
首 そうなんだよ。6月の終わりころに、温泉旅行に行こうっていう計画があるんだよね。
桃 あたしすごい楽しみ。カラオケバーでなに歌おうかと考えたら、夜も眠れなくて……。
首 楽しみにしてる理由、まだあるんじゃないの、もしかして。
桃 野球拳のこと?
首 そんなもん期待してどうするの! エッチだなー、桃栗は。
桃 でも下心ミエミエの旅行って、よくないよね。ほら、よく『13日の金曜日』とかで、みんなで楽しんでいるキャンプファイヤーを抜け出して、ペログリ(注:やめろよ、この表現)しちゃうふたりって、決まって最初に殺されちゃうんだよね。あーあ、あたし殺されたくないなー。
首 案外殺されたりして。桃栗ならやりかねないもん。
桃 やーん、ペログリーン。

今月の一口メモ
●昨日、おしりかかゆかったので、左手でかいていたら、なんだかヘンな気持ちになってしまいました。でもいいので、最近はおしりがかゆくても、おしりをかいてます。なんかこれって、幸せですね(森秀樹・修理工)

●こんにちは、MSXマガジンの林です。今日は5月9日ですけど、今『天九牌』の原稿を書いてます。あーあ、これからレビューの原稿も書かなきゃいけないし、ほんとにイヤーンってカンジ。ひろひろ(林英明・農夫)

天使のGペンコーナー

きたきた、今月もやってくれるな、戸田ぎーちくん。最近やけにノッてるみたいだな。今回送ってくれた作品は、好評を博した『イースII』をテーマにした、プレイした人なら大笑い確実の4コマ漫画だ。こういったゲームを題材にした漫画って、そのゲームをプレイした人でなきゃわかんないけど、確かに面白いので、掲載してしまったのだー。ちょっと補足説明をしておくと、宝箱を開けたときの音楽って、そのときのメッセージを歌詞にして歌うのにピッタリなんだよね。で、この主人公も歌っていた。しかし……。そんなピープルを皮肉った、風刺的な仕上がりだ(ほんとか?)。絵柄は相変わらずかわいらしいし、読んでいて思わずニヤニヤしちゃう。ぎーちくんは自分の世界を確立しているな。Mマガで仕事しない?　なんて言ってみたりして。まあ、高校を卒業したら考えてくれ（どこまで本当なのか?）。

というわけで、ぎーちくんには『パックマニア』をあげたばかりなので、首周クルブシ先生直筆レター付きイラストといいものをあげよう。さあ、キミも負けずにレッツ応募だ！　頼むぜセニョール。

デザインの心は母心 押せば命の泉アキ

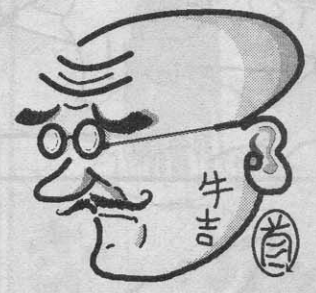
私は代々木上原というところに住んでますが、私の家のそばに、トレミファ荘というアパートがあります。ここに住んでる人はやはり電話で住所を聞かれたりしたら「渋谷区…トレミファ荘です」って言うんだろうな。しかしここをたずねる人もヒサンだ。あの～、ちょっとおうかがいしますが、このへんにトレミファ荘っていう…「はあ?」だからトレミファソ～……「ランド」なんてバカにされそうだなぁ。でも、トレミファ荘があるなら、あっ荘とかさー、かわい荘とかうれし荘ていうのもあっていいかもしれないなーんておもってるうちに今月ももう文字数があまりない。次回からは新展開するつもりなので、そこんとこよろしく

第1回 こっきりかもしれない MSXよ! 主催 落書き大賞大募集! の告知（長い）

なんかさー、『天使のGペンコーナー』のような4コマに限らず、イラストとか漫画とか、描きたがっている読者って多いみたいね。

でさー、せっかくだから、そのパワーをどうにかしようというわけで、んじゃまー、とりあえず、そういう漫画とかイラストとかを大募集してしまおうではないか、というわけなのです。いいでしょ。

でさー、じつは今考え付いた企画なので、応募の要項、審査委員および賞品などはまーったく決まってないんだなー。とついさっきまでここにそう書いてたら、小島編集チョが「さしかえ！　ちゃんと決めなさい!!」といったので、今決めましょう。えっとね、大賞は、なんとMSX関連賞品5万円分にしよう！　そうしようっと。これって事後承諾だねー。まあ、書いちゃえばこっちのモンだからねー、世の中。そのほかにもMマガ特製グッズとかも用意してますので、期待してくださいませ。

あと、募集期間は半年くらいです。締め切りが今年いっぱい。そのあいだ途中経過を報告したりもします。審査委員はまだ未定です。まぁ、今月はこれくらい書けばいいんじゃないかな。ということで来月号を楽しみにしてくれーい。

牛の気持ちはよくわかる

当初は何カ月もつか?　なーんて読者をやきもきさせていたこの『MSXよ！』ですが、おかげさまで、なんとか連載半年をクリアーしてしまいました。これもひとえに、このページを見捨てなかった読者様のおかげでございまする。私としましては、これからも皆様に喜んでいただけるページ作りを目標に、汁(注：原文のまま)を流しながら仕事しているのです。あなたの笑顔が見たくて、がんばってますですよ、マジで。まあ、今後の動きに期待していただきたい。

話はガラッと変わりますが、先月好評だった、ものまねをちょっとやってみようかな。と思ったんだけど、ノドのコンディションがかんばしくないので、今月は勘弁してくれ、頼むから。では。

あて先
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル(株)アスキー
MSXマガジン編集部　MSXよ! 虫係

『愛しのポンコちゃん』もよろしくねーん!

愛しのポンコちゃん

I♡NY!(古い)

今井美保

※この物語はフィクションです。

今日も元気なポンコちゃん。今月のテーマは『テトリス』です。

別にこわい話じゃないけど

どのゲームをやっても
すき間を埋めることだけを考え
ポンコちゃん
敵をたおさなきゃ!
ボーー

埋めたい!!
市松模様にもイライラ
するしまつ。

あげくの果てには
NIGHT CLUBへ行って
すごい人
ダダダ

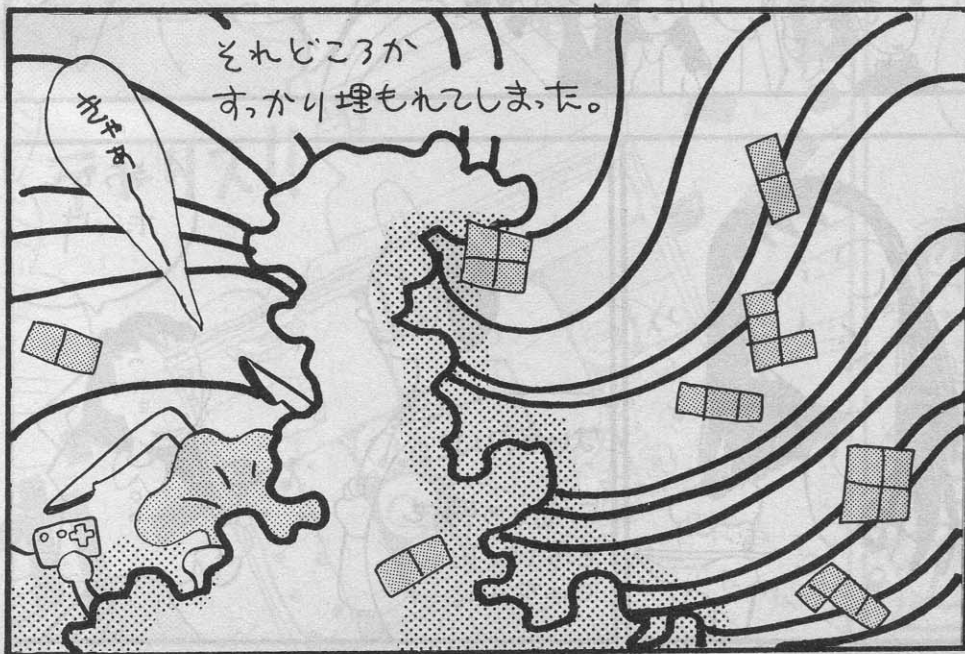
キッ!

あのすき間に
ブロックを入れれば
埋まるのよ〜〜
!!!
早く
帰ろう

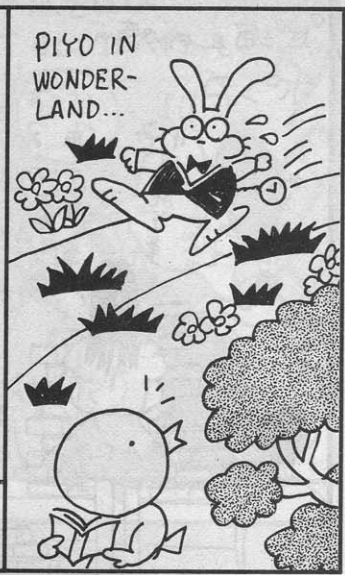
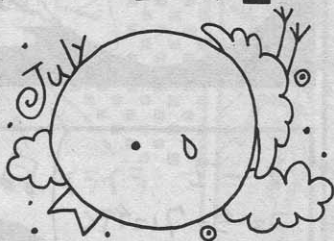
いやー自分が
こんなに熱しやすい
とは知らなかった。

そうでしたっけ
なに言ってんだい。
上海の時も
そうだった
じゃない。

この漫画に対するご意見ご感想、ファンレターのあて先は、MSXマガジン編集部『ポンコちゃんよー』係まで送ってくださいねっ。

THE END

田中パンチ先生による――――――――――なんでもかんでも

MUSICピヨピヨ！

連載１年を突破、ヘンなタイトルと、するめ（あたりめ）のごとく読めば読むほど味の出る、まるで、小沢昭一的こころを彷彿させるような文章で綴った、MUSICピヨピヨ！　が、今回も田中パンチの都合により、２ページでございます。トホホホのホ。申しわけない。

第13回　吉田建設の音楽的宣伝

ラララの音楽男

音楽とはすこし離れた見地から、うだうだとお話を展開していく、正義の味方、MUSICピヨピヨのページが、いやがおうにもやってまいりました。先日、このページの某読者の方からいただいたお言葉がございまして、「あのコーナーってさあ、出だしの関係ない話がおもしろいのよねえ」だって。それって、「某音楽専門誌なんかにもあるパターンなのよねえ」だって。そういえば、そういう雑誌よんだことあるある。ああ、しかしそうですか。それは、こちらの意図どおりです。

しかし、そういうコーナーなのではありますが、今月も２ページしかなくて、ごめんなさい。最近どうも田中が忙しくてですね、本腰を入れて音楽に取り組めないというところもありまして。そんなこと書いちゃあいけないのでしょうが、なんやかんやとありまして、ここ２ヵ月ほど、キーボード（鍵盤のほうですよ。ワープロのキーボードには、毎日触らざるを得ません。だれかなんとかしてください）にさえ触れられない状況にありまして、本人もちと困っております。今、長期的なバイオリズム上で、音楽活動には向いていない時期なのでしょうか？

そんな若干の弱音をはきながらでも、じつは企画は着々と進めているというのが、このコーナーのいいところでもあるのですけどね、だって、実験的とはいいながら、MIDI関連の企画を発表したでしょう？　この前の４月号で。

そんでですねえ、これは近々の企画なんですけれども、またまたそのバージョンアップ版を発表できそうです。ハード的にも、ソフト的にも。

ハードとしては、基本的回路から少し検討しなおして、大きな改造を敢行してみたいと思います。また、一から部品を集めてもらってはんだづけということになってしまうかもしれませんが、いろんな機能を追求していくうえでは、スタート地点から回路を設計していったほうがいいだろうという決断を下したわけなのです。

そしてソフト的には、エディット機能を充実させて、これは以前からもいっていた、譜面エディタをある程度使えるものとして実現させる……とそんなプランです。つぎの号か、遅くてもそのつぎの号では掲載できると思います。

しかし、早く、パソコンの中にもっといい音が出る音源ユニットが内蔵されるようにならないかしらん。MIDIのインターフェイスが最初から内蔵、標準装備されているマシンとか。あ、もちろんヤマハさんからとかは、そういう音楽専門コンピュータがでてはいますが、あれはあくまでプロユースをめざしているもの。街の音楽家にとっては、やはりパソコンの汎用性というものが必要になってくるもんですからね。

メーカーさんのほうも、いろいろと検討を重ねてくださっているようです。MSXの企画としてMIDIのインターフェイスが製品として発売される日もそんなに遠い世界ではないような気もするんですけど、いかがでしょうか？　（これは公開質問状なんでしょうか？）そうなることを祈ります。

もうちょっとで、コンピュータミュージックがMSXのものになるんですけれどもね、ふたたび。ハードが公開されて、サードパーティーがどんどん参加できる媒体として。潜在的にどの程度のMIDIユーザーがいるかはよく把握していないところもあるけど、MSXでMIDIができたって、バチは当たらないとおもうんだけんども。

今月は譜面なし

さて、ではもう、課題曲です。今月も吉田建設のなかのBGMから2曲ほど使用させていただきました。打ちこんでみて、ためしてくださいな。

ところで各レコード会社から発売されている、ゲームミュージックのテープやCDは、かなり売れるらしいですね。ファミコンのゲームはもちろんのことなんだろうけど、MSXなどのパソコン版のゲームミュージックも好調なようです。そりゃそうだわな、ずーっと何日もお相手しているゲームの音楽は自然と耳についちゃうもんね。ちょっといいメロディーなんかだと、ああ単独でも聞いてみたいなと思っちまうもんね。

逆にいうと、やはり今のご時勢には、BGMの占めるゲーム性はやはり高いと。いや、ゲームだけじゃないよね。お店とかロビーとか、そういうところのBGMだって、環境作りに大きく寄与するんだから。

ま、とにかく、打ちこんで、ためしてみてくださいな。

今月は、これまで！

BGM14番

```
100 _ MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
110 CLEAR 10000:DIM C$(45),A$(20),B$(20)
120 FOR I=1 TO 16:READ B$(I):NEXT
130 FOR I=1 TO 16:READ A$(I):NEXT
140 FOR I=1 TO 45:READ C$(I):NEXT
150 R$="b8hs8b8hs16h16b16h16hs16h16bsh8bhs16h16
160 R1$="b8hs8hs8hs8bsh4c4
170 R2$="bh8c4h8bhs4.b8
180 PLAY #2,"t120v15@11o5","t120v13@14o5","t120v13
@14o5","t120v13@14o4","t120v13@12o2","t120","t120v
15"
190 PLAY #2,A$(1),C$(1),C$(2),C$(3),B$(1),"",R$
200 PLAY #2,A$(2),C$(4),C$(5),C$(6),B$(2),"",R$
210 PLAY #2,A$(3),C$(7),C$(8),C$(9),B$(3),"",R$
220 PLAY #2,A$(4),C$(19),C$(20),C$(21),B$(4),"",R$
230 PLAY #2,A$(5),C$(1),C$(2),C$(3),B$(5),"",R$
240 PLAY #2,A$(6),C$(10),C$(11),C$(12),B$(6),"",R$
250 PLAY #2,A$(7),C$(13),C$(14),C$(15),B$(7),"",R$
260 PLAY #2,A$(8),C$(16),C$(17),C$(18),B$(8),"",R1
$
270 PLAY #2,A$(9 ),C$(22),C$(23),C$(24),B$(9),"",R
$
280 PLAY #2,A$(10),C$(25),C$(26),C$(27),B$(10),"",
R$
290 PLAY #2,A$(11),C$(28),C$(29),C$(30),B$(11),"",
R$
300 PLAY #2,A$(12),C$(31),C$(32),C$(33),B$(12),"",
R$
310 PLAY #2,A$(13),C$(34),C$(35),C$(36),B$(13),"",
R$
320 PLAY #2,A$(14),C$(37),C$(38),C$(39),B$(14),"",
R$
330 PLAY #2,A$(15),C$(40),C$(41),C$(42),B$(15),"",
R$
340 PLAY #2,A$(16),C$(43),C$(44),C$(45),B$(16),"",
R2$
350 GOTO 180
360 DATA a8>a16r16<e8>e16r16<g+8>g+16r16<e8>e16r16
370 DATA <g8>g16r16<e8>e16r16d8>d16r16<<b8>b16r16
380 DATA <e8>e16r16<b8>b16r16<e8>e16r16<<b8>b16r16
390 DATA >c8>c16r16<<g8>g16r16<a8>a16r16<e8>e16r16
400 DATA <a8>a16r16<e8>e16r16<g+8>g+16r16<e8>e16r1
6
410 DATA <f8>f16r16<g8>g16r16c8>c16r16<<a8>a16r16
420 DATA <f8>f16r16<c8>c16r16<c8>c16r16<g8>g16r16
430 DATA <e8>e16r16<b8>b16r16<a4r4
440 DATA g8>g16r16<b8>b16r16c8>c16r16<<g8>g16r16
450 DATA c8>c16r16<d8>d16r16<e8>e16r16<c8>c16r16
460 DATA <e8r8r4f+4g+4
470 DATA a8>a16r16<g+8>g+16r16<a8>a16r16<b8>b16r16
480 DATA d8>d16r16<e8>e16r16<f8>f16r16<d8>d16r16
490 DATA <<a8>a16r16<b8>b16r16c8>c16r16<<a8>a16r16
500 DATA <e8r16e16r4f+4g+4
510 DATA a4b16r16r8a4r4
520 DATA e4e-16e16f8e4.f8
530 DATA e8(e-fe-)8d8c8d4<b8>d16r16
540 DATA d4c+16d16e8d4.f8
550 DATA e8(ded)8c8<b8>c4.e16r16
560 DATA e4e-16e16f8e4.a8
570 DATA g+8(gg+g&)8g8f8e4.f8
580 DATA f4e8d8c16.d32e8d8c8
590 DATA <b8>c8d8e8a4r8@4a8
600 DATA g4d4g4a8g8
610 DATA e4c4e2
620 DATA r8l8ee-eg+ebe
630 DATA a16r16a4b8>c4r8e8
640 DATA d4<a4>d4e8d8
650 DATA c4<a4>c2
660 DATA <b8e8r8e8>e8d8c8<b8
670 DATA a16r16a4g+8a8r8r8@11e8
680 DATA o5r8e16r16e16r16r8r8e16r16e16r16r8
690 DATA o5r8c16r16c16r16r8r8<b16r16b16r16r8
700 DATA o4r8a16r16a16r16r8r8g+16r16g+16r16r8
710 DATA o5r8e16r16r8e16r16r8f16r16f16r8.
720 DATA o4r8b-16r16r8b-16r16r8>d16r16d16r8.
730 DATA o4r8g16r16r8g16r16r8b16r16b16r8.
740 DATA o5r8e16r16e16r16r8r8e16r16e16r16r8
750 DATA o4r8b16r16b16r16r8r8b16r16b16r16r8
760 DATA o4r8g+16r16g+16r16r8r8g+16r16g+16r16r8
770 DATA o5r8d16r16r8e16r16r8e16r16e16r8.
780 DATA o4r8b16r16r8>c+16r16r8c16r16c16r8.
790 DATA o4r8g+16r16r8b-16r16r8g16r16g16r8.
800 DATA o5r8f16r16r8f16r16r8e16r16r8e16r16
810 DATA o5r8c16r16r8c16r16r8c16r16r8c16r16
820 DATA o4r8a16r16r8a16r16r8g16r16r8g16r16
830 DATA o5r8e16r16e16r16e16r16e4r4
840 DATA o4r8b16r16b16r16b16r16>c4r4
850 DATA o4r8g+16r16g+16r16g+16r16a4r4
860 DATA o5r8e16r16r8e16r16r8e16r16e16r8.
870 DATA o5r8c16r16r8c16r16r8c16r16c16r8.
880 DATA o4r8g16r16r8g16r16r8a16r16a16r8.
890 DATA o5r8d16r16r8d16r16r8d16r16r8d16r16
900 DATA o4r8b16r16r8b16r16r8b16r16r8b16r16
910 DATA o4r8f16r16r8f16r16r8f16r16r8f16r16
920 DATA o5r8e16r16r8e16r16r8e4e16r16
930 DATA o5r8c16r16r8c16r16r8c4c16r16
940 DATA o4r8g16r16r8g16r16r8g4g16r16
950 DATA o5e16r16r8r4r8e16r16e16r16e16r16
960 DATA o4b16r16r8r4r8b16r16b16r16b16r16
970 DATA o4g+16r16r8r4r8g+16r16g+16r16g+16r16
980 DATA o5r8e16r16r8e16r16r8e16r16e16r16e16r16
990 DATA o5r8c16r16r8c16r16r8c16r16c16r16c16r16
1000 DATA o4r8g16r16r8g16r16r8g16r16g16r16g16r16
1010 DATA o5r8d16r16r8d16r16r8d16r16r8d16r16
1020 DATA o4r8a16r16r8a16r16r8a16r16r8a16r16
1030 DATA o4r8f16r16r8f16r16r8f16r16r8f16r16
1040 DATA o5r8c16r16r8c16r16r8c4c16r16
1050 DATA o4r8a16r16r8a16r16r8a4a16r16
1060 DATA o4r8e16r16r8e16r16r8e4e16r16
1070 DATA o4b16r16r8r2
1080 DATA o4g+16r16r8r2
1090 DATA o4e16r16r8r2
1100 DATA o5c16r16c4<b16r16a16r16r8r4
1110 DATA o4a16r16a4g+16r16r16r16r8r4
1120 DATA o4e16r16e4e16e16r16r16r8r4
```

BGM21番

```
100 _ MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
110 CLEAR 10000
120 FOR I=1 TO 8:READ B$(I):NEXT
130 FOR I=1 TO 5:READ A$:A$(I)="o4"+A$+A$:NEX
T:READ A$(6),A$(7)
140 FOR I=1 TO 5:READ A$:C$(I)="o4"+A$+A$:NEX
T:READ C$(6),C$(7)
150 FOR I=1 TO 10:READ D$(I):NEXT
160 R$="hb8mh8bs16h16m16h16mb16h16h16h!m!16bs
16m16hb16hm16":R$=R$
170 R1$="hb8mh8bs16h16m16h16mbsh16sh8sbh16bhs
8v15c8v13
180 R2$="hb8mh8bs16h16m16h16v15bhm16s16hm16s1
6bsh8hsh16hs16v13
190 PLAY #2,"t130v15@12","t130v15@6 ","t130v1
2o2@12","@2v15t130l1","@2v15t130l1","@2v15t13
0l1","t130v13"
200 PLAY #2,D$(1),D$(0),B$(1),"o6a","o6e","o6
c",R$
210 PLAY #2,D$(2),C$(0),B$(2),"a","e-","<b",R
$
220 PLAY #2,D$(3),C$(0),B$(3),"g+2b2","f2g+2"
,">d2e2",R$
230 PLAY #2,D$(4),C$(0),B$(4),"a2g+2","e1","c
",R$
240 PLAY #2,D$(5),C$(0),B$(5),"b-","g","e",R$
250 PLAY #2,D$(6),C$(0),B$(6),"a","f","d2c2",
R$
260 PLAY #2,D$(7),C$(0),B$(7),"a","f+","b",R$
270 PLAY #2,D$(8),C$(0),B$(3),"b1","g+",">e",
R2$
280 PLAY #2,D$(1),C$(0),B$(1),"o6a","o6e","o6
c",R$
290 PLAY #2,D$(2),C$(0),B$(2),"a","e-","<b",R
$
300 PLAY #2,D$(3),C$(0),B$(3),"g+2b2","f2g+2"
,">d2e2",R$
310 PLAY #2,D$(4),C$(0),B$(4),"a2g+2","e1","c
",R$
320 PLAY #2,D$(5),C$(0),B$(5),"b-","g","e",R$
330 PLAY #2,D$(6),C$(0),B$(6),"a","f","d2c2",
R$
340 PLAY #2,D$(9),C$(0),B$(7),"a","f+","b",R$
350 PLAY #2,D$(10),C$(0),B$(3),"r2<<@11l16ef+
g+ab>cde@2l1","g+",">e",R2$
360 PLAY #2,A$(1),C$(1),B$(1),"o6a","o6e","o6
c",R$
370 PLAY #2,A$(2),C$(2),B$(2),"a","e-","<b",R
$
380 PLAY #2,A$(3),C$(3),B$(3),"g+2b2","f2g+2"
,">d2e2",R$
390 PLAY #2,A$(6),C$(6),B$(4),"a2g+2","e1","c
",R$
400 PLAY #2,A$(4),C$(4),B$(5),"b-","g","e",R$
410 PLAY #2,A$(5),C$(5),B$(6),"a","f","d2c2",
R$
420 PLAY #2,A$(2),C$(2),B$(7),"a","f+","b",R$
430 PLAY #2,A$(7),C$(7),B$(8),"b2a4r4","g+2e4
r4",">e2r2",R1$
440 GOTO 190
450 DATA a8.a16>e4<a8.a16>e8<a8
460 DATA b8.b16>f+4<b8.b16>f+8<b8
470 DATA e8.e16b4e8.e16b8e8
480 DATA a8.a16>e4<g+8.g+16>e4
490 DATA <a8.a16>e4<a8.a16>e8c+8
500 DATA d8.d16c4<b8.b16a4
510 DATA b8.b16>f+4<b8.b16>f+8<b8
520 DATA e8.e16b4e16e16r16e16a32.b64>c64d64e6
4g64a8
530 DATA @11e16r16>c16<e16r16>c16r16<e16
540 DATA e-16r16b16e-16r16b16r16e-16
550 DATA d16r16b16d16r16b16r16d16
560 DATA c+16r16b-16c+16r16b-16r16c+16
570 DATA d16r16a16d16r16a16r16d16
580 DATA c16r16a16c16r16a16r16c16c16r16g+16c1
6r16g+16r16c16
590 DATA e16r16b16e16r16b16r16e16>d16d16r16<b
16a16r8.
600 DATA @11r16r16a16r16r16a16r16r16
610 DATA r16r16a16r16r16a16r16r16
620 DATA r16r16g+16r16r16g+16r16r16
630 DATA r16r16g16r16r16g16r16r16
640 DATA r16r16f16r16r16f16r16r16
650 DATA r16r16e16r16r16e16r16r16r16r16e16r16
r16e16r16r16
660 DATA r16r16g+16r16r16g+16r16r16b16b16r16g
+16e16r8.
670 DATA o6c8.<a8.e8>c8.<a8.e8
680 DATA b8.f+16r2.
690 DATA b8.g+8.e8>d16r16c16r16<b16>c8.
700 DATA <b8.a16&a2.
710 DATA b-8.b-16r8b-4a16r16g16a8.
720 DATA g16r16f16r16e16r16f16d16&d2
730 DATA f+8.c8.d16r16e-16r16f+16r16g+16a8.
740 DATA b4a16r16b16g+16&g+2
750 DATA l16ce-f+gar16ce-f+gace-f+ga
760 DATA g+8e8g+eb>e&e2@11
```

多くのおたよりありがとうだー

発表していなくて申しわけないと思っているほど、最近は音楽プログラムの投稿も多ございます。が、幾たびか申し上げているように、できるだけ、オリジナルの曲のほうがありがたいのですが。

また、ご質問なども随時受け付けております。よろしくお願いいたしますで、そうろう。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
MUSICひよこ係まで

最初で最後のこんなページだぜっ
ROCKIN'Z

このページをお読みのみなさま。各記事についているマークをご覧あれーっ。この一見、無造作についている3種類のマークには、それぞれ意味があったりするのです。その意味とはっ？　161ページの欄外を見てやってくださいなー。

♬♬♪

こんなことでいーのか!?　きっといーのだ

怒濤の世界編

ゾウが踏んでもマイケル・ジャクソン
マイケル・ジャクソン・インタビュー

なーんと、あのマイケル・ジャクソンがMマガ編集部に！　突然のお忍び来日にびっくりした我々は、マイケルの美意識を考慮して、編集部内に鏡の間を緊急設置。

いったいなにゆえの来日なのか、終始ニコニコ顔のマイケルにインタビューしてみた。まず、来日の目的は？　それなりの理由があるわけですよね。

「アオッ」

えっ？　Mマガで働きたい？　するってーと面接に来た……。

「バブルスッ」

そーか、そーか。なんだ、緊張してソンした。じゃあ、履歴書見せてもらおうか。

「バババ、バブルスルスル」

どれどれ。ゲーマー希望？　とりあえず腕前を見せてもらおうかな。ちょっとー、林君、そこの2＋もってきてー。じゃあ、ここでゲームやっててね。ねぇ、その装飾品フル装備ジャケット脱げば!?

思わぬ展開であった。マイケルは今、ゲームをやっている。しかし……気になる。気になる、気になるんだなー、ドアの陰からチラッと見えるあの金髪。まるで飛雄馬を見つめる明子のようなあのまなざし。

私は知っている。彼女がマドンナであることを。マイケルがMマガに採用になり、ミュージックシーンの王者から一編集者になれば、マドンナの人気は不動のものとなる。だから、彼女はマイケルが採用になるよう、祈っているのだ。

「ロッキー」

はっ、こ、こいつは……。

「ロッキー」

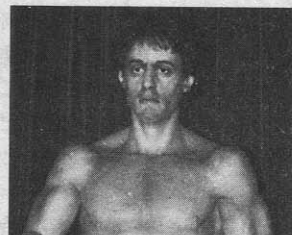
ここは音楽のページだから……。

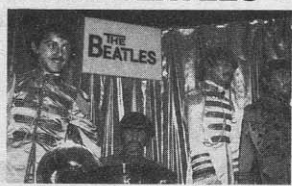
「ロッキー」

あんたねー。

⬆自宅がゲーセン化しているというウワサもあるが、多分事実だろう。

マドンナのどどんぱさん

⬆心配していないようで心配しているハズだ。

⬆一見、フロあがりのおやじに見えなくもない。こんなおやじには絶対に殴られたくない。

THE BEATLES

⬆4人揃ってるのが謎だ。どれが誰だか判別しにくいのがグッド。

禁断の日本編

今解きあかされる謎の殿堂とは!?
しわひとつないピンクレディーに接近

やっぱり日本人なんだから、日本の音楽を聴かなくっちゃね。なんて、心にもないことを書いてみたりして……。

好き嫌いは別として、とにかく殿堂入りしてしまったのだ、この人たちは。え？　話がさっぱり見えない？　じつは私にもよくはわからないのだが、とにかくなんかの殿堂に入ったのだから、きっとスゴイことに決まってる。わー、パチパチパチ。

で、ここの殿堂に入っている人を紹介すると、北島三郎、水原弘、尾崎紀世彦、ちあきなおみ……。うわー、なんかジメジメしてきた。必ずあまる、ぐんじょう色とおうど色を混ぜてしまったような、そんな感じ。

えーっと、若いのいないかな、フレッシュなやつ。一番若いのは、げっ、ピンクレディー!?　そ、そんな。別にWINKとかブルーハーツを出せとは言わないけれど、この殿堂は昭和50年で止まっているぞ。今は平成じゃなかったのかーっ。

きっと、この殿堂に入れてもらうには長い年月がかかるのだろう。あと数年すれば、やっとトシちゃんとか松田聖子あたりの番になり、10年待ってやっと光GENJIってとこだな。とんでもないなー。

それとも、あれかな？　ピンクレディー以来、この殿堂に入るのにふさわしい人が出現していないということかな。ああ、謎だ。いったい、なにを基準に選んでいるのだろう。教えてください、マダム・タッソーさん。

⬆殿堂入りした歌手の中では新人。これを時代錯誤と批判するか、レトロと持ち上げるかが問題。

⬆猫背が気になるこの人は、どこから見てもちあきなおみ。こわい。

⬆この人は吉永小百合であって、決して菅沢みにらではないっ。

頭痛にケロリン!!

東京タワーの中に氾濫しているものといえば"ケロリン"の広告。どこを向いても視界に入ってくるので3日は夢に出てくるハズだ。

まだ見ぬ CONCERT REVIEW

先日、ビッグエッグで行なわれたM.P.ドールズのコンサートには、最近のコンサートにない、なにかがあった　そう、それは象であった

このコンサートにおける象の役割はとても大きかった　ホントに象は大きかった　耳も大きかった　アフリカ象に違いない

アンコールは3回だった　3回もアンコールをやるとは、親切このうえないバンドだ　しかし、アンコールしかやらなかった　あー、こりゃこりゃ

ああ、なぜか今、東京タワー

そんなわけで、左のページで使われた写真の正体は、東京タワーにあるマダム・タッソーの蠟人形館に展示してある人形たち。どーりでっ。

このところ、夜に映える照明が"おっしゃれ―"と、各雑誌でやたらと紹介されている東京タワー。"おっしゃれ―"に縁のないMマガではありますが、ま、たまにはいいんじゃないかっつーことで。

取材のついでに特別展望台まで上ぼってみたのはいいけれど、この日はあいにくの大雨プラス強風。「ねえ、なんとなく床がゆれてない?」「やっぱりそー思う?」という会話を耳にしたので、とっとと帰ることにした。ジュークボックスでヘビメタをかけっぱなしにして……。

蠟人形館には、このほかにもたくさんの人形が展示してあるので、ぜひ見に行ってくれい。

究極のお洗濯

洗濯はまめにしましょう。カビのはえやすいこの季節、衣類にはえたカビほど情けないものはありません。それもこれも、みーんなあなたが悪いのです。そーです。

Q 髪が長いことにこしたこたぁない

YES → **ヘビメタ**

髪はながーい友達、という名言があるでしょう。トリートメントをリンスがわりに使用して、せいぜい髪をいたわってください。髪を早く伸ばす秘訣は、決して切らないことだ。

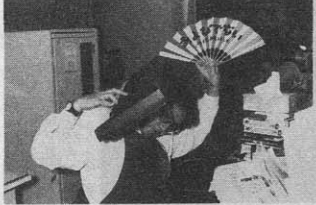
NO → **PUNX**

パンクスは自分で散髪しなくてはいけません。よりパンクっぽくするには、鏡を見ないで切ることですね。Tシャツは気が狂うほど洗いましょう。清潔、かつボロボロになります。

あっさりとカタがついてしまいましたね。ヘビメタになった人も、パンクになった人も、洗濯はまめにね。それだけが心配なのです。

スクープ 田中パンチ新曲発表!!

まだ、どこの音楽雑誌でもつかんでいない最新のニュース!　日本を代表する（Mマガの代表かもしれない）ミュージシャン、田中パンチの新曲が出てしまう!

ん、待てよ。新曲が出るってことは、過去においてなにかしらの曲を発表しているハズ。しかし、うーむ……。もしかすると、もしかして、これはとってもスゴイことかもしれない。デビュー曲もないのに新曲が出てしまうなんて、前代未聞、ハッタリの極致だっ!「ふん、ふざけやがって」とでも思っているんでしょう、あーた。そのとーりっ!　なんて、うそ、ホントなの。うそがホントで、ホントがうそ。あ、それもうそ。うわーい、どれがホントなわけ?

しかもプロデューサーは、トッド・ラングレンを予定……は未定。

まあ、今月は"新曲発表"の発表しかできませんが、ここまで書いてしまえばこっちのもの。引っ込みがつかなくなった田中パンチは、歴史に残る名曲を来月号で発表しなくてはなりませんのことよ。

▲我を忘れ、作曲活動に励む田中パンチ。

プロフィール

田中パンチ：本名、エイドリアン・ブリュー。うそ、大うそ。本名は秘密。音楽活動は中学生のころから。1970年代のプログレを好み、変拍子を得意とする。心の師と仰いでいるのは、ピーター・ゲイブリエル先生。

NOW PRINTING

Mマガレーベル　22SD-4126
¥2,348/歌詞・解説つき

プログレとヘビメタ、カリプソ、スカ、レゲエ、パンク、ジャズ、テクノ、ブラック、ユーロビート、カントリー、マージービート、オペラ、ヒップホップ、ノイズ、ハウス、グラムの核融合ともいえる田中パンチの新曲!　が、その音を耳にした者はまだいない。なぜなら、この原稿を読んでから作曲する予定だからだ。乞う、ご期待!

➡うそ0パーセント　➡うそ50パーセント　➡うそ100パーセント

DOSはこんなに便利なのさ!

The Making of MSX magazine

〝時代の最先端をいくコンピュータ雑誌なんだから、さぞかし編集作業もシステマチックだよね〟。そんな全国ン十万の読者の期待にこたえ、Mマガの舞台裏をレポートする。

フロッピー入稿のしくみ

手書き原稿はもちろんのこと、ワープロ原稿も紙に印字したものを入稿するのが従来の方法。写植屋さんはそれを見ながら、写植機に一文字一文字打ち込んでいったわけだ。フロッピー入稿というのは、ワープロで作成した文書ファイルの内容を、そのまま写植機に変換してしまうもの。手間もかからないし、打ち間違えの心配もない、ありがた〜い方式なのだ。

Mマガはハイテク編集部なのだ

雑誌の作り方というのは、出版社によって多少の違いこそあれ、大筋は下の図のように進んでいく。まず編集会議で企画を出して、それが面白いと認められればページが割り振られる。幸か不幸か、〝この企画なら4ページくらいかな〟なんて考えていたところに、〝8ページね〟なんてあっさりいわれ、顔面をヒクつかせることもシバシバ。また、口からでまかせにイロイロいって、それが全部自分の担当ページとしてかえってくるなんて墓穴を掘る……おっと、編集者冥利につきることも。

編集作業の流れ

- 企画
- 取材
- 打ち合わせ
- 原稿書き
- 入稿
- 校正
- 発売

ともかく企画が決まれば、次は取材である。〝ちょっと新潟でカラオケしてきます〟なんてのも立派な取材。カメラを抱えてMマガ編集部の中をうろつきまわり、みんなのヒンシュクを買うのも取材。同じ取材なのになんでこんな違いが……と嘆いたところで、〝美味しい企画を出さないオマエが悪い〟といわれてしまえばそれまで。いつか沖縄に遊びに(仕事に)いってやる！　と心に誓い、写真を撮りまくるのだった。

無事に写真やイラストなどがそろったら、ページの中にどのように配置するかを決める。業界用語でいうレイアウトってやつだね。まずは編集者自身がイメージしたラフスケッチを作り、それをもとにしてデザイナーさんと打ち合わせが進められる。〝読みやすく美しいページにする〟というのが基本コンセプトだけど、曲がったことが嫌いな小島編集長のために、斜体は使わないとか、エクスクラメーションマークは真っ直ぐに立てるとか、見出しを斜めにしてはダメとか、ゴカールなんて変体少女文字みたいな書体を多用しちゃダメとか。まあ、いろいろと、注意すべきことは多いのだ。

と、まあ、ここまでの作業は太古の昔から(?)続けられてきた、伝統的な本の作り方と同じ。〝どこがハイテクなんだ!?〟とのお怒りも、もっともなことだね。でも早まってはいけない。ここからがグーンとハイテクになるのだ。

打ち合わせが終わってしばらくすると、デザイナーさんからレイアウトができ上がってくる。いよいよ原稿書きモードに突入というわけだね。机に置かれたワープロに向かって、キーボードをカチャカチャカチャ。書き上がった原稿は、フロッピーディスクで写植屋さんに入稿。ファイルの内容が、そのまま写植機で打ち上がってくるんだ。ハイテクでしょ!?

⬅色校正と格闘するMマガのAD、荒井清和のご近影なのだ。

PC-9801 +MS-DOS Mマガ編集部御用達の原稿作成マシンだぞ!!

ひとくちにワープロで原稿を書くといっても、その方法は人によりさまざま。パソコンのワープロソフトを使ったり専用ワープロと戯れたり。まあ、結果として原稿が書ければ問題はないわけだけど、人それぞれにこだわりを持って取り組んでいるので、各パターンを順番に紹介してみよう。

まず主流を占めるのが、16ビットのビジネスパソコン、PC-9801を使うパターン。Mマガ編集部には、3.5インチのドライブを内蔵したPC-9801UV11というマシンが数台置かれ、日夜(夜夜っていった方が現実に近いかな)ワープロとして活躍しているのだ。

知ってる人も多いと思うけど、このPC-9801ではMS-DOSというディスクオペレーティングシステムが使われている。というより、ワープロなどのアプリケーションを使おうと思ったら、MS-DOSがなければ動かないといった方が正しいかな。このDOSはPC-9801に限らず、ほかの16ビットマシンでも標準的に使われているオペレーティングシステム。それだけ汎用性が高いものといえるね。

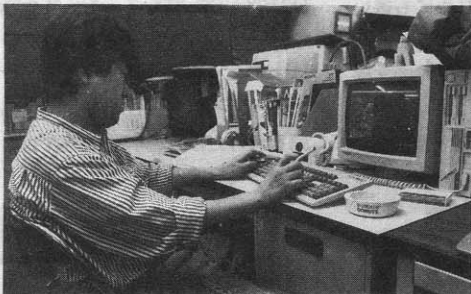
実は、写植屋さんに渡すフロッピーも、このMS-DOS形式でフォーマットされたディスクを使っている。ただ残念なことに3.5インチのディスクは不可。5インチのディスクに文書ファイルをコピーして、入稿するというわけだ。

それでは、Mマガのスタッフは、どんなワープロソフトを使って原稿を書いているんだろう。まあ、ソフトによって原稿が速く書けたり、内容が面白くなるなんてこともないわけだけど、参考までに紹介するね。

➡松にVJEを組み込み、徹夜態勢で原稿執筆に励むガスコン金矢なのだ。

ラメン田川をはじめとして、大多数が使っているのが〝一太郎〟。これは全国的に見てもポピュラーなワープロなので、妥当な結果といえそうだ。その一太郎から、最近〝松〟に寝がえったのがガスコン金矢。お隣にあるログイン編集部では、この松の愛用者が多いとか。愛社精神を発揮して(?)、アスキー製の〝The WORD〟を使うのはマウスゲーマーのLeo。スクロールが速くていいというけど、少数派には違いない。

とまあ、ここまでは、まがりなりにも正統派ワープロの利用者。ところが小島編集長と同じ名前の本田リバティ文貴は、〝MIFES〟というエディタを使って原稿を書くなんて暴挙に走っているのだ。

エディタというのは、そもそもアセンブラやC言語のソースプログラムを書くために作られたもの。だから、ワープロなら当然持っている印刷などの機能はない。一説には、プログラマー経験者はエディタを好んで使うなんて意見もあって、確かにリバティ文貴もプログラマー上がり。〝キーの反応が速いんですよ〟っていう理由ももっともなんだけどねえ……。原稿を印刷するために、文書ファイルを一太郎に読み込むくらいなら、はじめからワープロを使えばいいじゃん！ って思うのは、ボクだけじゃないよね。

⬅タバコをくゆらせるだけで、一向に原稿が進まないリバティ本田。

X68000 +Human68k ゲームマシン転じてワープロとなるの巻

CPUにモトローラ社の68000という16ビットのチップを使い、ゲームマシンとしての評価が先行してしまった感もあるX68000。どうしてどうして、これだって立派なワープロになるということを、身を持って実証しているのがフォーマット林なんだ。

実はこのマシンは彼の私物。それがどうしてMマガにあるかといえば、会社にいる時間と家で過ごす時間を比べたところ、会社の方がはるかに長いことに気づいたから。仕事でさんざんゲームをプレイしたあとで(ちなみに彼の職種はゲーマー)、家に帰ってX68000でゲームをするなんて根性は、常人は持ち合わせていないからね。

そんなわけで、彼のX68000はワープロ専用。ときたまアフターバーナーが動いてることもあるけど、いつもは画面に〝RETRO-MSX〟の文字がズーっと……1週間くらい同じ画面が続いてるなー。

⬆キーボードに手を置いたままの姿で、寝るのが特技というフォーマット林。

パソコン通信で原稿を!

フロッピー入稿というハイテク技を修得したMマガ編集部が、つぎに目をつけているのがパソコン通信。なにしろこれはコンピュータどうしが電話線を通じて話をしてしまうという、超ハイテクメディア。これさえ制覇してしまえば、向かうところ敵なしのハイテク編集部になれるというわけなんだ。

まあ、自慢するわけじゃないけど、自慢してるけど、パソコン通信を使って原稿の受け渡しをするというのは、ここ1年くらいMマガで実践してること。遠距離に住む筆者がワープロで原稿を書いてる場合など、文書ファイルをネットワークにアップロードしてもらえば、一瞬にして原稿が届くというわけなんだ。原稿をはじめから打ち直す必要もないので、ファクスよりもさらに便利なのだ。

またこうした用途以外にも、ファイルの互換性がないワープロ間で、文書データを共有することにもパソコン通信は利用できる。ワープロに内蔵された通信機能で、文書をネットワークにアップロード。これを別のワープロでダウンロードすれば、いいわけだね。

MSX
+MSX-DOS

MSXのワープロだって捨てたもんじゃないぞ!

〝MSXはただのゲームマシンじゃない。ビジネスにだって立派に使えるパソコンなんだ〟と、日頃から声を大にしていってるMマガ編集部。それが口先だけじゃないことを、ここに証明するぞ。

まず、机に置かれたパナソニックのA1WXで、ソニーのワープロソフト、文書作左衛門を使うという、ややこしいことをしているのが、右の写真の曽良豆。素直にA1WXに内蔵されたワープロを使えばいいのに、画面の表示文字数が多いことを理由に、インターレスモードをサポートした文書作左衛門を愛用しているのだ。なんか変わったやつだなあと、編集部一同で注目していたら、先月号のレビューで〝パックマニアにおける感性の倒錯的表現〟なんてわけのわからない文章を書き、自らの変人ぶりを暴露したことは記憶に新しい。

そして、もうひとりのMSX愛用者は、業界でも有名な(?)お相撲さんゲーマー。下の写真にあるように、基板が剝き出しのMSX2+のプロトマシンに、アスキーのワープロソフトMSX-Writeをセットし、ゴソゴソと原稿を書いている。手の大きさに比べキーボードが小さく感じるけど、これは決してプロトマシンが標準より小さいものを使っているからではない。たんにお相撲さんゲーマーの体が大きいのに、ほかならないからだ。

このほかにも、かつてはプロゲーマーとして腕をならし、その後ひとりでゲームをして写真も撮るカメラマンゲーマーとなり、今はお堅い会社に無事就職したものの、なにかにつけて編集部に遊びにくるや〜まだくんも、MSX-Writeの愛用者。Mマガの原稿はもちろんのこと、なんと大学のレポートや卒業論文までMSXを使って書いたというから、その徹底ぶりはすごい。彼が大学を4年間で無事卒業できたのも、MSXあってのことなのかもしれないな。

最後に、どうしてMSXがこれほどまでに使われているかを説明すると、MSX-DOSが使えるから、ということになる。はじめにも書いたように、現時点でフロッピー入稿が可能なのは、MS-DOSの文書ファイルだけ。そしてこのMS-DOSというのは、MSX-DOSと互換性があるものなんだ。つまりMSXで作った文書ファイルの内容は、MS-DOS上でも読み書きできるってこと。原稿作成はMSXでして、入稿するときにMS-DOSが動くPC-9801で、3.5インチから5インチのディスクに、文書ファイルをコピーすればいいわけなんだね。

もちろん、MS-DOSとMSX-DOSに互換性があることによる恩恵は、Mマガ編集部だけが受けているわけではない。会社ではPC-9801を使って仕事をしていて、家に帰ればMSXが待っている、なんて生活を送ってる人も、文書やプログラムのファイルを共通に使えるわけだね。もっとも、仕事を家に持ち帰るわけだから、弊害の方が大きくなってしまうかな?

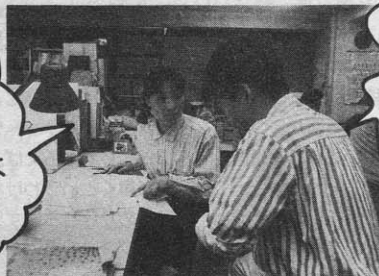
➡カメラを向けたとたん、変なポーズをとる曽良豆。やっぱり彼は常人の域を越えたとこで生活しているのか。期待の新人ではあるが……。

➡お相撲さんゲーマーの前ではMSXもオモチャのように見えてしまう。もっとも16ビットマシンでも同じ印象を受けるかな。

MSXのワープロソフト

上の記事に出てきた文書作左衛門やMSX-Writeは、どちらもMSX用のワープロソフト。ただひとつ違うのは、MSX-Writeがかなを漢字に変換するためのフロントプロセッサ(MSX-JEと呼ばれる)を内蔵しているのに対し、文書作左衛門はその部分をハードに依存していることだ。

MSX2+の発売以前は、このMSX-JEを内蔵したマシンは少数派。そのため、MSX-Writeのように、すべての機能をカートリッジに内蔵したものがワープロとして発売されていたわけなんだ。それが2+になってMSX-JE内蔵のマシンが増えたため、文書作左衛門のようなソフトが発売されるようになったわけだね。これはMSX-JEに対応しているので、MSX-Writeと組み合わせて使うこともできるんだよ。

よく目にする光景

これはハイテク編集部のMマガとは直接関係のない、どちらかというと家内制手工業的な部分なのだけれど、原稿を書いていく上で避けてはとおれないことなので紹介する。左にいる女性が高橋敦子(既婚)、そして右がご存じロンドン小林だ。このふたりが向き合って、なにやら真剣な顔で話をしてるけど、別に不倫してるわけじゃない。原稿が遅いロンドンが、スケジュールを管理する高橋女史に怒られてるわけ。よくあることよ。

専用ワープロ

日本語にかけては専門家の意地がある

いくらワープロソフトのできがいいからといって、それはパソコンにとっての副業みたいなもの。プログラムを実行するかたわら、余興で日本語の処理もやってみるか！　的な感覚で取り組んでいる

⬆卑屈になって階段の隅で原稿を書くロンドン小林。あまりにシックリしてるな。

わけなんだ。そんなフリーアルバイター(?)みたいなやつに負けていられるかと、正社員……じゃなかった、専用ワープロも頑張っているのだ。

現在Mマガ編集部で活躍しているのは2台。田中パンチが愛用するパナソニックのU1PRO701と、大酒飲みの江守嬢のOASYS100Fだ。まずパンチが使うU1PROから紹介すると、これはMSX2+マシンであるA1WXの兄貴分のような存在。ただ、さすがに専用機なので、変換効率はA1WXの一歩上をいくぞ。

ディスクドライブは、3.5インチが1台。バックライト付の液晶パネルが装備された、ラップトップ(膝乗せ)タイプのものだ。このままではMS-DOSとの互換性はないけど、U1PRO上で使えるファイルコンバーターが発売されているので、何不自由なくフロッピー入稿できるというわけ。

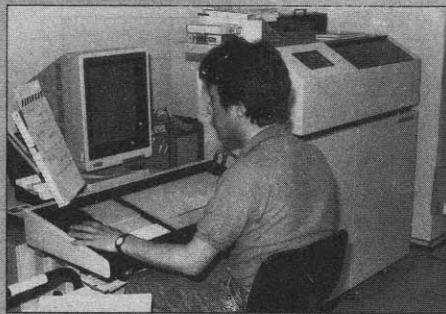
一方OASYSは、富士通が自信を持って開発し高い評価を受けている、親指シフトキーボードを搭載したマシン。ある程度熟練した人のキー入力のスピードが、通常のキーボードに比べ速くなることがウリなのだ。オフィスで広く導入されていることやワープロの入力コンテストなどを開くと、上位入賞者のほとんどがOASYSを使っていることからも、親指シフトの優秀さはわかろうというものだね。もっとも、ローマ字入力方式でバシバシキーを叩いてる江戸の江を守る江守には、宝の持ち腐れかな。

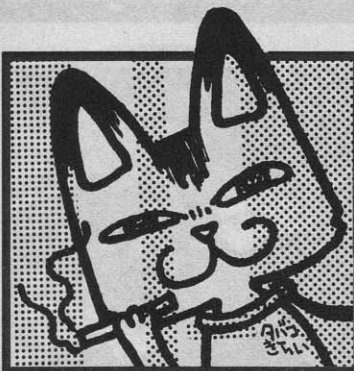
そうそう書き忘れたけど、このOASYSの文書フロッピーはDOSとは違うのに、そのままフロッピー入稿できる。これもビジネス用ワープロとして、かなりのシェアを持っているからなんだね。

このほかに、まだ実践では活躍してないんだけど、その予備軍的なワープロがひとつ。フォーマット林がはじめに買い、それを見たロンドン小林もどこかで手に入れてきた、NECの文豪mini 5 キャリーワードだ。最近話題になってるA4判サイズのワープロのひとつで、3.5インチのドライブが使えるのが特徴。MS-DOSフォーマットのディスクにも読み書きできるので、フロッピー入稿にも困らないというわけ。〝これさえあれば、電車の中でも原稿が書けるね！〞と期待されているのだけど、ロンドンの原稿が依然として遅いのは文豪が悪いのか彼の人徳なのか……。まあ、答えは誰もが思うとおりなんだろうな。

➡愛用のセンスを手にした田中パンチ。これがMマガ副編集長の姿かと思うと、なさけなくて涙が……。

これが写植機なのだ

Mマガ編集スタッフの、血と汗の結晶ともいうべき原稿が入った文書フロッピーが、最後に行き着くのがこの電算写植機。ディスクをセットすると文書ファイルの内容が、そのまま写植機の画面上に表示されるのだ。これを印画紙に打ち出し、レイアウトに合わせて切り貼りして、本の1ページのように仕上げたのが版下。これに間違いがないかを調べるのが校正というステップにあたるんだ。従来のように、手書き原稿を写植屋さんが手で入力していた場合は打ち間違いなどもあったけど、フロッピー入稿ではそんなこともなし。誤植は自分の入力ミスという、恥ずべき結果が待っているのだ。ハイテクだなあ。

⬅なんとリョービの写植機だったりする。画面から電動カンナとかが飛び出しそうだね。

⬅三度の飯よりビールが好きな江戸の江に守る。〝大酒飲み〞の文字を、うれしそうにワープロに貼っているのだ。

周波数カウンタアダプターを作ってみる!
ハードウエア事始め

ハード製作編　関　鷹志
プログラム編　瀬木信彦

⬆インターフェイスをMSXに接続して、マイクから拾った音の周波数を測定してみる。

今月は周波数カウンタに挑戦します。周波数カウンタというと、かなり精密な測定器で難しいという印象がありますが、今回製作するカウンタはそんなことはありません。カンタンで誤差も少なく、作りやすくなっています。

ハード製作編

周波数ってナニ?
周波数カウンタとは

まず、周波数とは何か、周波数カウンタとはいったい何をするものなのかを説明しておきましょう。

私たちは、エンジンのブルブルという低い音から、フルートのようにカン高い音までさまざまな音を耳にします。こうした音程の違いは、音が空気を振動させるときの性質が違うために起こります。つまり、音の振動数の差が音程の違いとなっているわけです。ギターの弦を思い浮かべるとわかると思いますが、弦を弾くと細かく振動します。この振動が空気を振るわせて音になるのです。

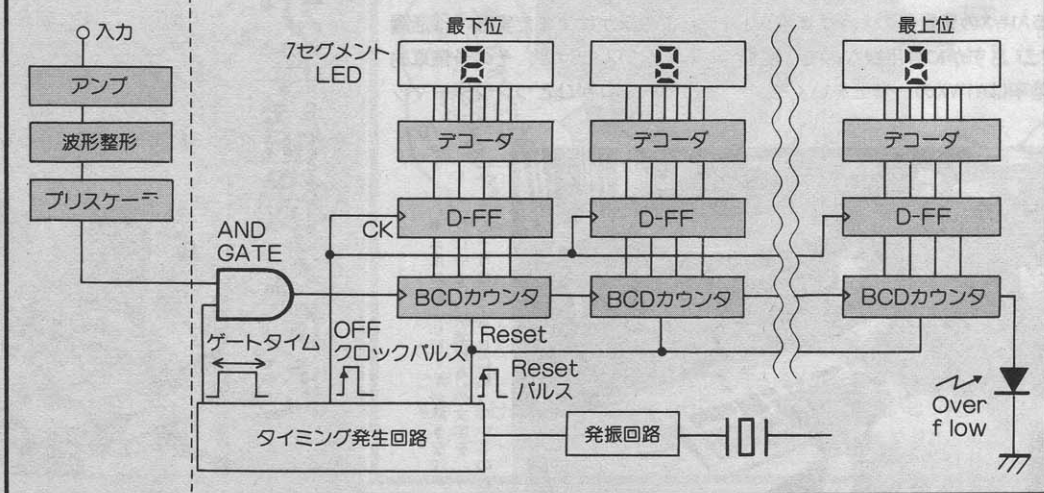
もっと注意深く見てみると、弦を押さえるポジションによって、音が高くなったり低くなったりします。これは弦の長さによって振動数が違うためで、短い弦は振動が速く、長い弦は振動が遅いという現象です。じっさいにそっと弦に触れてみると、感じることができるはずです。

音程の違いは、すなわち振動数の違いだということがわかってもらえたでしょう。ここでいう振動数とは、単位時間あたりの振動数を意味しています。とくに1秒間に振動している回数のことを周波数(frequency：fと略すことが多い)といい、その単位をヘルツ(Hz)で表わしています。これは音だけに限らず電気信号の振動にも使われています。

たとえば、東京電力の100ボルト電流は50Hzですから、1秒間に50回電圧が変化するということになります(関西では60Hzです)。最近では、このHzという単位がすっかり定着していますが、ひと昔前には、C/S(Cycle per Second)という単位を用いていました。この2つの単位には変換の必要がなく、1(Hz)＝1(C/S)です。

いままでの話で、周波数とは何かというのを、理解できたんじゃないでしょうか。そして、その周波数を測定してやるものが、周波数カウンタなのです。

周波数カウンタは、電気信号や音の振動を正確な時計で1秒間だけ数えています。一般に周波数を測定するには、ゲートという門を開けたり閉じたりして、開いているあいだに入ってきた信号の波の数をカウントします。ゲートが開いている時間のことをゲートタイムといって、基本的には1秒です。また10分の1秒としてもよく、この場合は測定した数を10倍します。

ハードウエアのみで周波数カウンタを作ろうとすると、下の〝周波数カウンタの一例〟のように大規模なものになってしまいます。しかし今回製作するのは、点線の左側に相当する部分だけで、主要部分である右側はすべてソフトウエ

アで処理しています。複雑なハードウエアをソフトで置き換えることにより、簡単なハードで済ますことができる良い例です。

ソフトウエアの原点は、MSXマガジン別冊の『パワーアップマシン語入門』のプログラムを改良したものです。ソフトウエアで測定して誤差はないのかどうか、心配する人もいらっしゃるでしょうが、まったく問題はありません。測定誤差は計算によって吸収できるからです。MSXはコンピュータですから計算は得意とするところなのです。といっても、基準になる信号で修正しなければなりませんが、これもソフトウエアで実現してしまうので、とても簡単に誤差を修正することができます。

回路のしくみと動作について

では、回路の概略を順に説明しましょう。回路図を168ページに載せましたので、参照してください。

周波数を測定するためには、すべての信号をデジタルICで取り扱えるレベルに変換しなくてはなりません。そのためのインターフェイスがアンプとシュミットトリガ回路です。信号がここを通ると、デジタルに変換されます。また、10進カウンタが2つありますが、これは測定範囲を拡大するためです。切り替えスイッチは測定レンジを変えるものです。

部品への電源供給は、ジョイスティックポートを利用して、MSX本体から得ています。あまり大きな電流容量はありませんが、この回路では十分すぎる値です。

4069はインバータ回路が6個入っていますが、そのうちの3個はアンプ部と波形整形回路に用いています。1MΩの抵抗器で出力からの信号を入力にフィードバックさせてやると、デジタルICであるCMOS-ICが立派にアンプとして動作してくれるのです。

シュミットトリガ回路は、波形整形回路として用いています。入力の抵抗器(R2)とフィードバック抵抗器(R3)の比で、シュミットトリガ回路の動作は変化します。これらの動作はかなり難しいので、今回は説明を割愛します。

アンプ部で増幅した信号を、波形整形回路で、カウントしやすいきれいなデジタル信号に整えます。

4518はBCDカウンタが2組入って、これで入力信号を分周しています。MSXは約20KHzまでしかソフトウエアでカウントできません。これでは、せいぜいオーディオ帯域しか測定できないことになります。測定範囲を広くするために、入力する信号をあらかじめ外部のカウンタ(こういうカウンタをプリスケーラと呼びます)で分周してやります。入力信号を分周していない出力、10分の1にした出力、100分の1にした出力を、ソフトウエアで選択することにより、上限2MHz程度まで測定してやることが可能になりました。

アナログデータセレクタの出力は、ジョイスティックポートの1番ピンに接続されています。そこから先はソフトウエアの役目です。分周出力を選択するのは同じジョイスティックポートの6、7番ピンへ出力する信号で決定されます。

図1 ブロックダイヤグラム

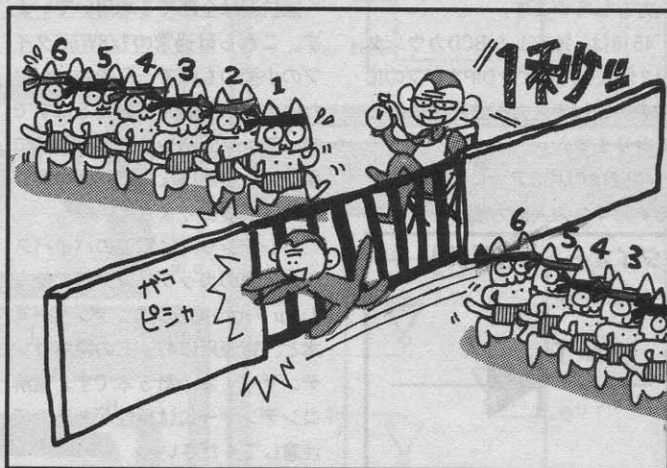
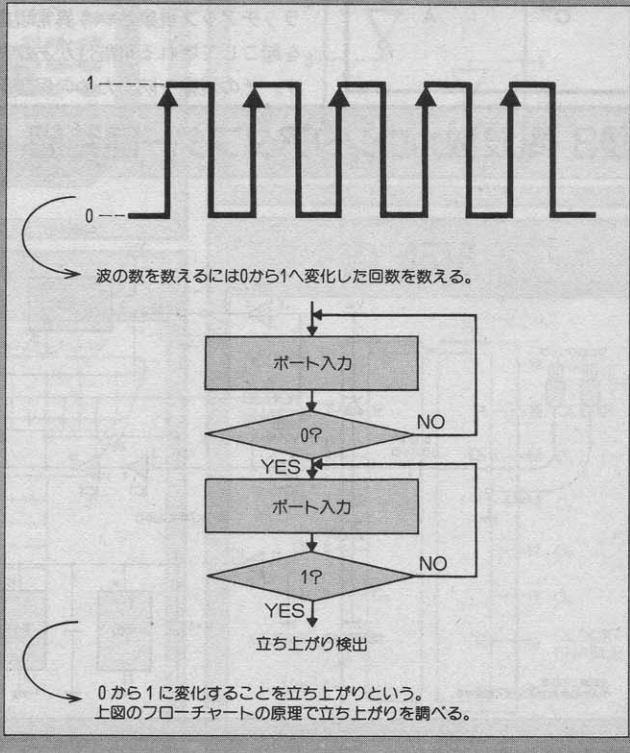
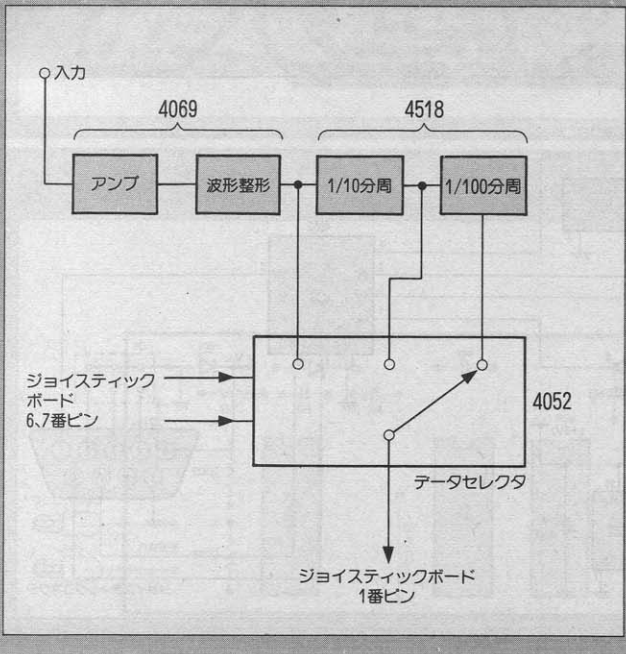



図2 波の数を数える方法

使用部品の説明と製作するときの注意

ここで使っているICは、手に入りやすいCMOS-ICばかりです。そのほかの部品に関しても、特殊で入手性が悪いものは極力使わないように心掛けたつもりです。

4069は、インバータ(NOT)回路が6個入った14ピンDIPタイプのICです。今回はデジタルICとしてではなく、むしろアナログIC的な使い方をしています。

4518は、独立したBCDカウンタが2個入った16ピンDIPタイプのICです。これで入力周波数を分周してやります。

4052はCMOSアナログスイッチです。4つの入出力端子を2本のセレクト端子により選択して、共通入出力端子と導通する回路が2つ入っています。アナログスイッチの名が示すとおり、通常のデータセレクタと違って、デジタル信号だけでなくアナログ信号を伝えることができます。今回は単に分周結果(デジタル出力)を選択するために使用しています。

ICはだいたい30円～200円の範囲で購入できるはずです。もちろん店によって価格の幅は違います。

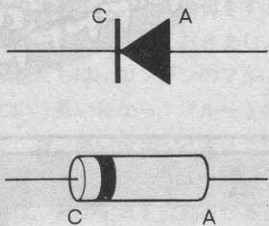
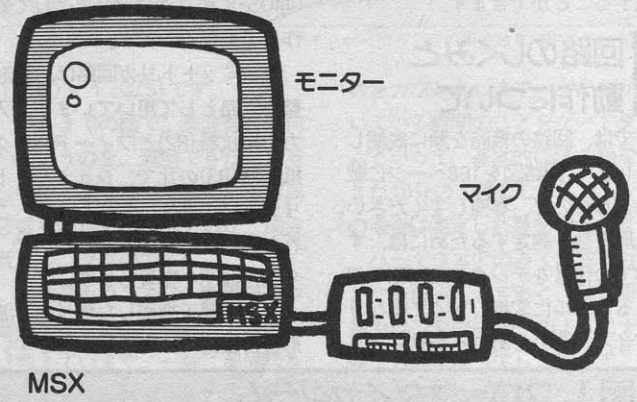
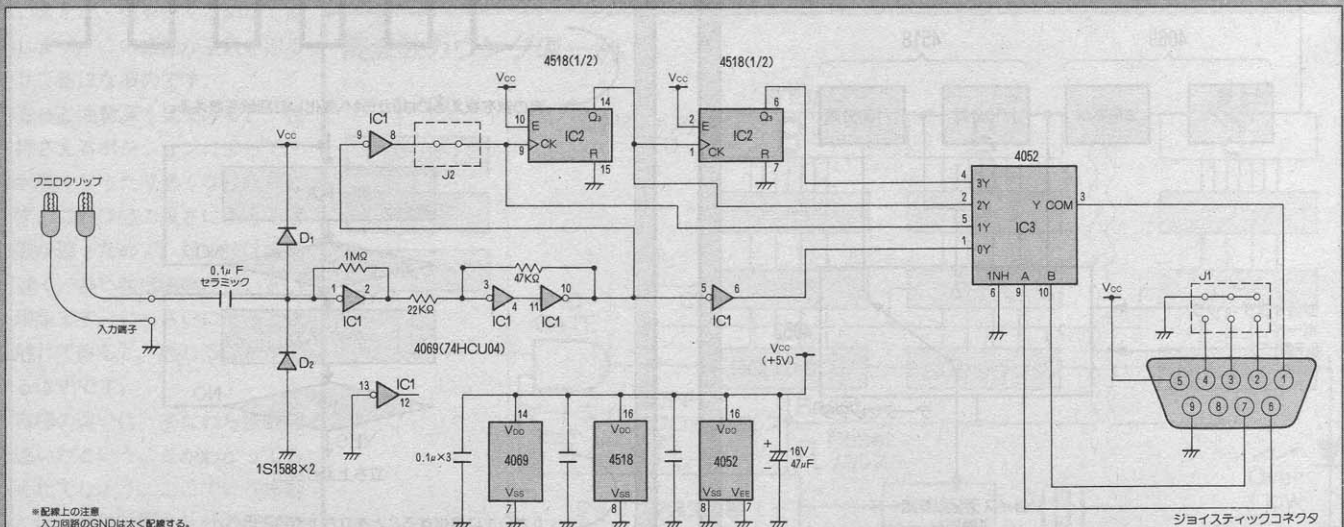
抵抗器は全部で3本用いています。これらは通常の1/8Wattタイプの小型のもので十分です。だいたい1本10円程度で買えるはずです。アンプ回路や波形整形回路に用いているだけなので精度の高いものは必要ありません。

コンデンサーは電源のバイパス用と入力のカップリング用に使う0.1μFセラミックコンデンサー4本と、電源用に47μFの電解コンデンサー1本の計5本です。電解コンデンサーには極性があるので注意してください。

CMOS-ICは、入力端子に使用電源電圧よりも高い電圧を加えると、ラッチアップ現象という異常現象を起こして壊れる可能性があります。その現象を防ぐための保護用としてダイオード2本を用いていますが、測定する信号は5V(P-P)を限度として、あまり高い電圧をかけてはいけません。間違ってもコンセントには差し込まないように。ダイオードはありふれた小信号用シリコンダイオードなら何でも構いません。

ここでは、小信号用シリコンダイオードの定番とも言える東芝の1S1588を用いています。ダイオードに限らず、NPN小信号用トランジスタならば2SC1815、PNP小信号用トランジスタならば2SA733といった具合にデジタル回路に用いるディスクリート部品(IC以外の部品のこと)には定番が存在します。これらの部品はなにかのついでにまとめ買いしておくと便利です。

4052真理値表

INPUT STATES			"ON" CHANNEL(S)
INHIBIT	B	A	
0	0	0	0x, 0y
0	0	1	1x, 1y
0	1	0	2x, 2y
0	1	1	3x, 3y
1	×	×	NONE

次に注意事項ですが、CMOS-ICは静電気に大変弱い構造になっています。くれぐれも静電気でパチパチしているような状態で製作は行なわないようにしてください。また、ハンダづけは必要以上に長い時間をかけないように、手早くすませてください。

いくらノイズに強いといわれるCMOS-ICでも、必要以上に長い信号線の引きまわしは、悪い結果を生みこそすれ、良い結果は招きません。各信号線に流れている信号の役目がはっきりと理解できないうちは、なるべく最短距離で配線を心がけることが確実に動作する回路を製作するコツになります。

また、極性がある部品（電解コンデンサーとダイオード）の極性間違いにも気をつけてください。部品を傷める可能性があります。

部品表

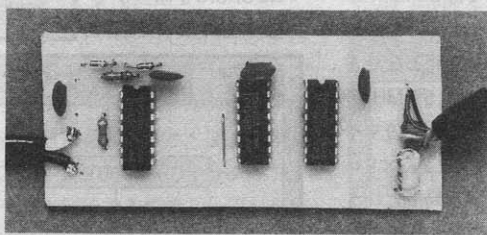
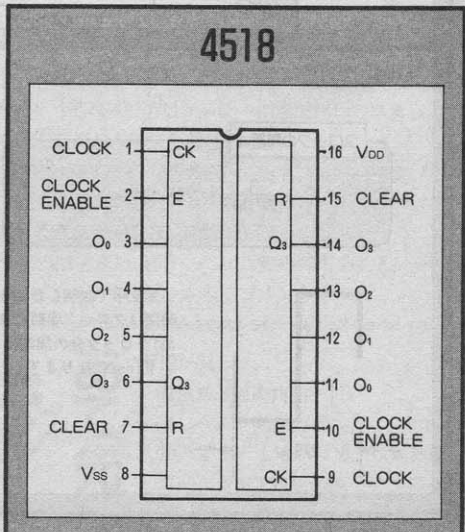
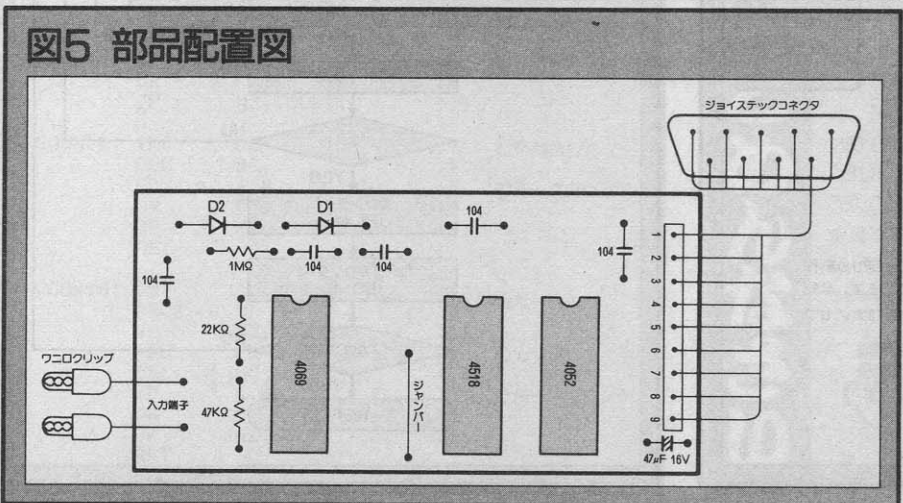
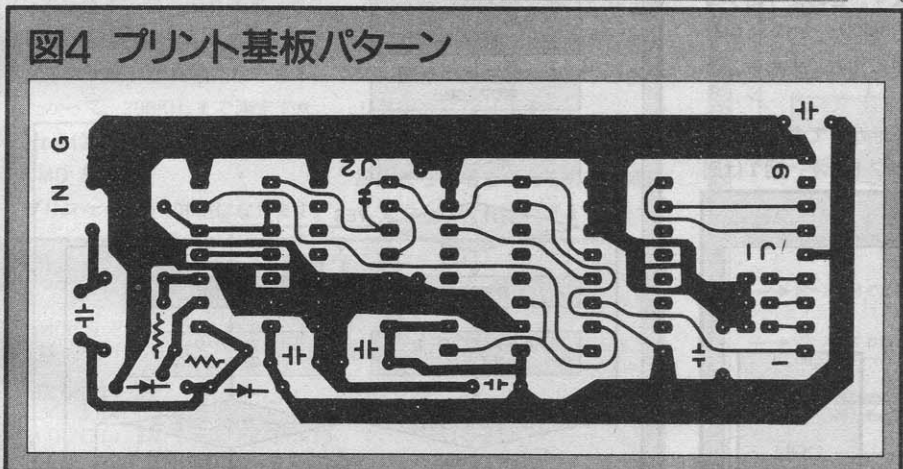
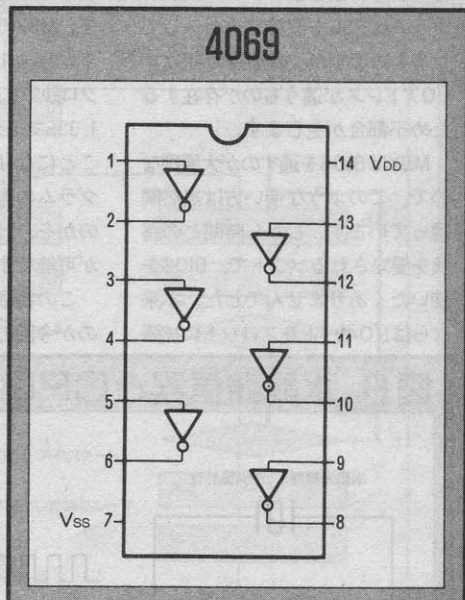
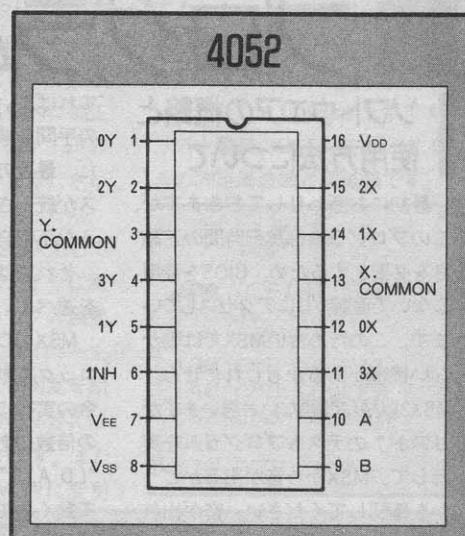
IC	4052	×1
	4069	×1
	4518	×1
ダイオード	1S1588	×2
コンデンサー	0.1μF	×5
	16V47μF	×1
抵抗器	22KΩ	×1
	47KΩ	×1
	1MΩ	×1
そのほか	プリント基板	×1
	ジョイスティックコネクタ(MSX用)	×1
	ワニロクリップ	×2

⬅途中で回路変更をしたので、図5とは一部違っています。

図4 プリント基板パターン

図5 部品配置図

プログラム編

ソフトウエアの概略と使用方法について

最初にお断わりしておきますが、このプログラムは実行時間の正確さを必要とするため、BIOSを使用しないで直接I/Oにアクセスしています。このため古いMSXでは動かない機種があるかもしれません。MSX2以降は問題ないと思いますが、リスト1のテストプログラムを実行して、MSXから音が出るかどうかを確認してください。音が出ればうまく作動します。テストプログラムはPSGを直接アクセスしているものですが、数機種のMSXでI/Oアドレスが違うものが存在するため不都合が生じます。

MSXはBIOSを通すのが大原則なので、このような使い方は当然間違っています。しかし時間との勝負を要求されるソフトで、BIOSを使いたくありませんでした。本来ならばI/Oポートをスロットに拡張すればよいのですが、ハード製作の手間を減らすために妥協しました。最近のMSX2では、I/Oアドレスが統一されているので、このような不都合は少ないと思います。

それでは、簡単にソフトの概略を述べていきましょう。

MSXのCPUは水晶発振によるクロックで動いています。また、命令の実行にかかる時間はクロックの倍数にあたります。たとえば、〝LD A, B〞はMSXでは5ステートで動くので、クロックの5倍の時間がこの命令の所要時間となります。MSXのクロックは3.579MHzですから、1クロックが0.279マイクロ秒です。したがって0.279×5＝1.395マイクロ秒が実行時間ということになります。このようにプログラムの実行時間がどのくらいなのかを、計算によって求めることが可能です。

この特徴を活かして考えられたのが今回のソフトです。図7は周波数を測定するプログラムの基本部分のフローチャート、図8はそのフローを3つの流れに分けたものです。どの流れも63ステートを基本とするサイクルになっています。どのルートでもBCレジスタにセットした回数だけループします。

では、191ページの〝FRQCMD.BAS〞を入力してください。RUNさせると〝FRQCMD.OBJ〞ができあがります。これはBASICを拡張するマシン語プログラムで、実行アドレスはD000Hです。いったん実行すれば、リセットするまで拡張されています。

リスト1

```
100 M=&HD000
110 FOR I=M TO M+32
120 READ D:POKE I,D
130 NEXT
140 DEFUSR=M:A=USR(0)
150 DATA 62,7,211,160
160 DATA 62,62,211,161
170 DATA 62,8,211,160
180 DATA 62,15,211,161
190 DATA 62,1,211,160
200 DATA 62,1,211,161
210 DATA 62,0,211,160
220 DATA 62,28,211,161,201
```

図6 水晶発信器とCPU

本文中で説明したように、CPUの動作時間はクロック周期で決まります。MSXの1クロック分の周期は、約279ナノセコンド(ns)になります。

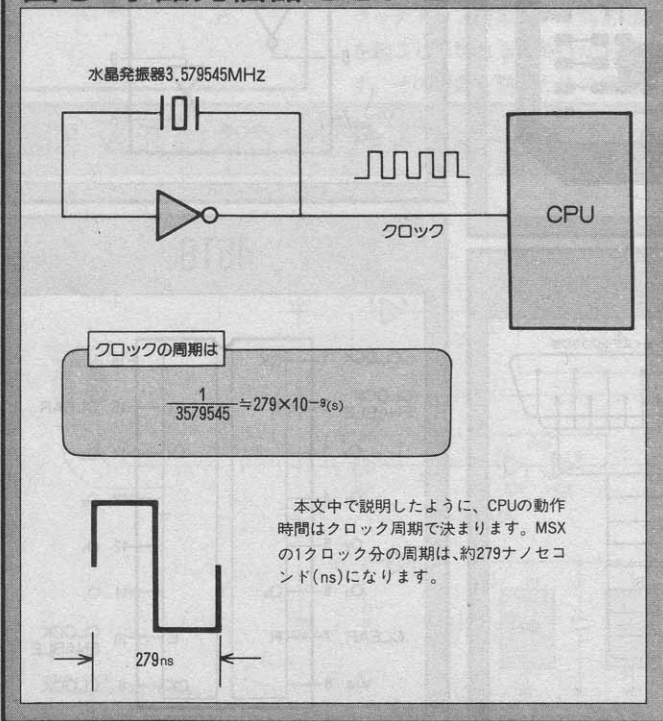
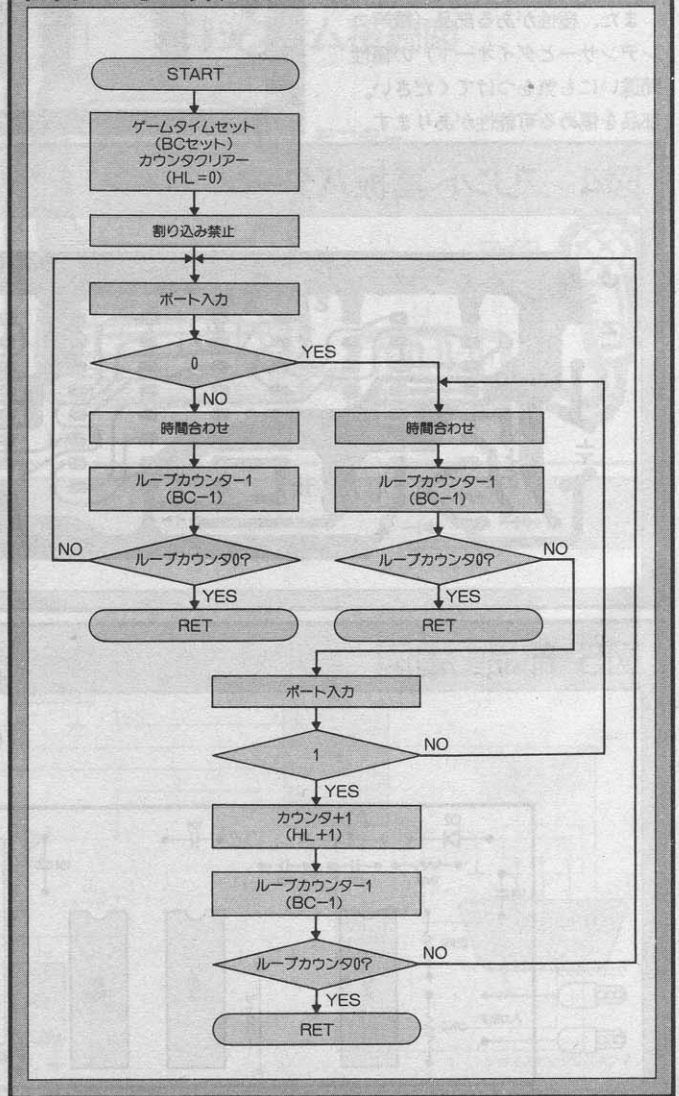



図7 周波数カウンタのフローチャート

それでは拡張BASICの使いかたを説明します。

①CMD GATE(変数)

あらかじめ変数にゲートを開く時間を設定し、この命令を使用します。変数は整数型を使用します。ゲートタイムはおよそ〔変数T×63÷3,579,545〕秒で計算できます。測定誤差の修正はこの数値を調節することでも可能です。

②CMD COUNT(変数)

この命令はポートにはいる信号の変化回数をカウントして、データを整数型の変数として返します。CMD GATEで設定した数値より大きくなることはありません。変数は必ず整数に宣言してください。

③CMD SCALE0

プリスケーラがない状態で測定します。ゲートタイムを1秒に設定すると約20KHzまで測定でき、1Hzの単位まで読み取れます。

④CMD SCALE1

プリスケーラが10倍になります。したがって、200KHzまで測定でき、10Hz単位まで読み取れます。

⑤CMD SCALE2

プリスケーラが100倍になります。2MHzまで測定でき、100Hz単位まで読み取れます。

⑥CMD SCALE3

プリスケーラが1,000倍になります。20MHzまで測定できる予定でしたが、周波数が高くなると製作が難しいので1,000倍にするプリスケーラはハードからはずしました。ただプリント基板には必要なICを取り付けられるので、追加変更すれば測定可能です。

⑦CMD JOYIN

入力ポートをジョイスティックポートAにします。

⑧CMD CMTIN

入力ポートをカセットインターフェイスにします。カセットインターフェイスケーブルの白端子に音の信号を入れると、周波数が測定できます。MSXのインターフェイスを利用するので、ハードがなくても周波数カウンタになります。

これらの拡張された命令を使って、簡単に周波数を測定する例が、リスト3になります。

また、CPUのクロックが誤差の原因となる場合があるので、補正してやらなければいけません。そこで、PSGを利用してやります。実際には、アダプターをMSXのオーディオ出力端子につないでください。誤差を測定して自動的に補正します。測定するときは0.1μFのコンデンサーをつないでください。

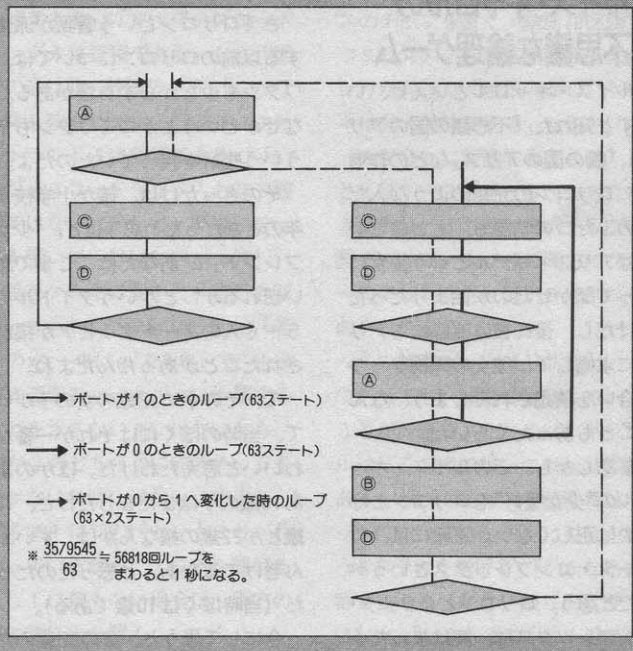
FRQCMD.OBJができましたら、191ページのFREQ.BASを入力してください。RUNさせるとすぐに測定を開始します。クロックの誤差を補正してやるときは、F4キーを使います。補正が済むと測定を始めます。測定レンジの切り替えは、F1～F3キーで行ないます。また、CMD JOYINをCMD CMTINに変更するとカセットインターフェイスが利用できます。ハードを作るのが面倒な人はこれで試してください。ただし、10KHzが上限です。リスト最後のDATAは、補正するときの測定周波数と調整幅です。

リスト2

```
;FREQUENCY COUNTER
;Copyright (C) 1985 by Nobuhiko Segi

FCOUNT: DI
                                        ステート数
COUNT1: IN      A,(PORT)            ;12  ┐Ⓐポート入力
        RRCA                        ;5   ┘
        JP      NC,COUNT2           ;11
        INC     DE                  ;7    Ⓒ時間合わせ
        DEC     BC                  ;7   ┐
        LD      A,B                 ;5   │Ⓓループカウンタ
        OR      C                   ;5   ┘
        JP      NZ,COUNT1           ;11

COUNT2: INC     DE                  ;7    Ⓒ時間合わせ
        DEC     BC                  ;7   ┐
        LD      A,B                 ;5   │Ⓓループカウンタ
        OR      C                   ;5   ┘
        JP      NZ,COUNT3           ;11
        RET

COUNT3: IN      A,(PORT)            ;12  ┐Ⓐポート入力
        RRCA                        ;5   ┘
        JP      NC,COUNT2           ;11
        INC     HL                  ;7    Ⓑカウント
        DEC     BC                  ;7   ┐
        LD      A,B                 ;5   │Ⓓループカウンタ
        OR      C                   ;5   ┘
        JP      NZ,COUNT1           ;11
        RET
```

リスト3

```
100 DEFINT F
110 T=55930!
120 CMD JOYIN
130 CMD GATE(T)
140 CMD SCALE0
150 CMD COUNT(F)
160 PRINT F ;"Hz"
170 GOTO 150
```

図8 プログラムの流れ

ごめんなさい

6月号の192、193ページのリストの一部が欠落していました。"CONVERT.BAS"の最終行に。

240 CLOSE #1:PRINT "SAVE シュウリョウ":END

"BUFCMD.BAS"の最終行に

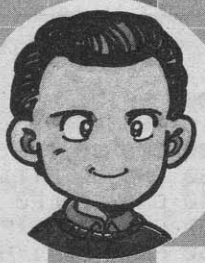
720 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,C9

を追加してください。また、167ページの回路図のLS107の12番と13番ピンが逆でした。本当にゴメンナサイ。

あて先

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
㈱アスキー MSXマガジン編集部
ハードウエア事始め係

鹿野司の 人工知能うんちく話

第5話　ルイス・キャロルの巻

みんな、三段論法って知っているよね。たとえば、AはBである。BはCである。ゆえにAはCである、とゆーやつね。この三段論法をマスターすれば、友達と議論したときに負けることはないぞ(?)。

ルイス・キャロルの不思議な論理ゲーム

ルイス・キャロルといえば、いわずと知れた『不思議の国のアリス』、『鏡の国のアリス』などの作者で、ロリコンの元祖のような人だ。このふたつの物語も、もとはといえばアリス・リデルという少女に語って聞かせたのが始まりだったわけだし、後に彼は無謀にもアリスに求婚して、彼女の両親からつき合いを禁止されてしまう、なんてこともあったくらいだ。

まあしかし、このルイス・キャロルの〝少女嗜好〟をロリコンと呼ぶのは正しくない。正確には、ロリータ・コンプレックスというべきだと思う。ロリコンとロリータ・コンプレックスは、実はまったく違う概念で、後者はウラジミール・ナボコフの『ロリータ』という小説をもとに、ラッセル・トレイナーという心理学者がいいだした概念で、中年男性と小悪魔的な少女の間に生じる、双方向の人間関係のことを意味している。

一方、ロリコンというのは、後にアニメキャラ2次元マニアというのが派生したことからもわかるように、人間対モノの一方的な関係だ。ちなみにロリコンという言葉が初めて使用されたのは竹宮恵子のマンガの中で（タイトルは忘れた）15年くらい前のことだった。

さてロリコンという言葉が派生する以前のロリコンについては、ワタシも少なからず自信がある。なぜかというとかつてワタシもそういう嗜好を持っていたのだよ。

そのきっかけは、確か小学校4年のときだったと思うけど、『少女フレンド』に〝あなたはここまで思い切れるか〟とかいうタイトルで5～6人のヌードグラビアが掲載されたことがあったんだよね。

で、その中に12歳の女の子がいて、当時のぼくにはそれが一番かわいいと思えたわけだ。ほかのまあ16歳の子はまだましだけど、18歳とか22歳の娘なんかは、ずいぶん老けてるなあ、と思ったのだった（当時ぼくは10歳である）。

今にして思うと、この12歳の女の子の写真は『ニンフェット』という写真集から転載されたものだったようだ。ちなみにこれと同一ネガを使った写真集が、それから10年くらいして『エウロパ』というタイトルで2冊出た。これは『リトル・プリテンダー』に始まる、ロリコン・ムック本写真集のブーム('79年)に乗ったもので、以前より大判化されて、写真点数やカラーページも増えたけど前者にあって後者にない写真もある。たとえば、『アルファ』という週刊百科辞典の〝思春期〟の項には、そういう写真が使われていた。

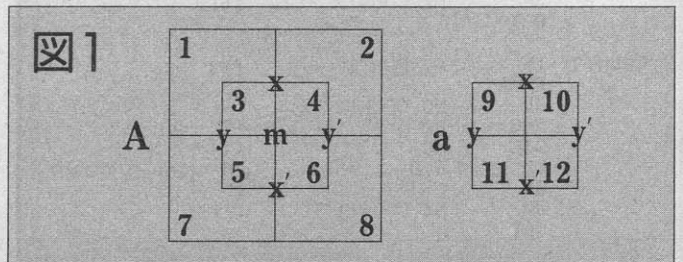
しかし、より決定的な事件は、やはり、沢渡朔の写真集『少女アリス』('73年)との出会いだ。これは本当に美しい作品集で、後にも先にもこれより素晴らしい写真集というのは見たことがない。これをきっかけに、17歳くらいまでは相当この方面にいれこんだものだ。ちなみに写真集『少女アリス』は初版だけなぜか2,800円で2版から3,000円になったことは、あまり知られていない事実である。また、昭和49年の『ユリイカ』の表紙が『少女アリス』の未公開写真だったり、それ以降、散発的に写真雑誌に未公開写真が掲載されたこともあまり知られていないだろう。それから写真集『少女アリス』の52カット目の写真の左足の指の数が6本に見えることもあまり知られていない。

と、話がずいぶんと脱線しちゃったね。でだ。ぼくのいいたかったのは、ようするにルイス・キャロルは数学、論理学の分野でも非常に面白い才能を発揮した人だったってことなんだよね。つまり、ロリコンで論理コン、なんちって。

ルイス・キャロルは文学者、論理学者として、素晴らしいセンスを持っていたんだけど、このふたつの才能の両面を活かしたものに〝論理ゲーム〟というのがある。

実はキャロルが生きた時代は、論理学にとって大きな転機の訪れた時代でもあった。つまり、それ以前のシンプルな〝形式論理学〟の限界が見えてきて〝記号論理学〟という新しい論理学が生まれてきた時代だったんだよね。

形式論理学というのは、まあ簡単にいうと、正しく三段論法を行なうにはどうしたらいいかということを、ゴタクを並べて定義したものだ。三段論法なんてものは、プログラムを作って楽しむことができるような人には、あまりに自明で、いったいどこが難しいんだろうって感じると思う。

だけど、形式論理学では三段論法が正しく行なわれるためには、9つも気をつけなければいけない

条件があるんだよね。たとえば、「神は光である」、「光はエーテルの振動である」よって、「神はエーテルの振動である」という三段論法があるとすると、これはどうも意味がヘンだ。どこがヘンかというと、光という言葉が同じものを指していないという間違いがあるんだよね。これを媒概念不周延の誤謬という。バイガイネンフシュウエンノゴビューだ。

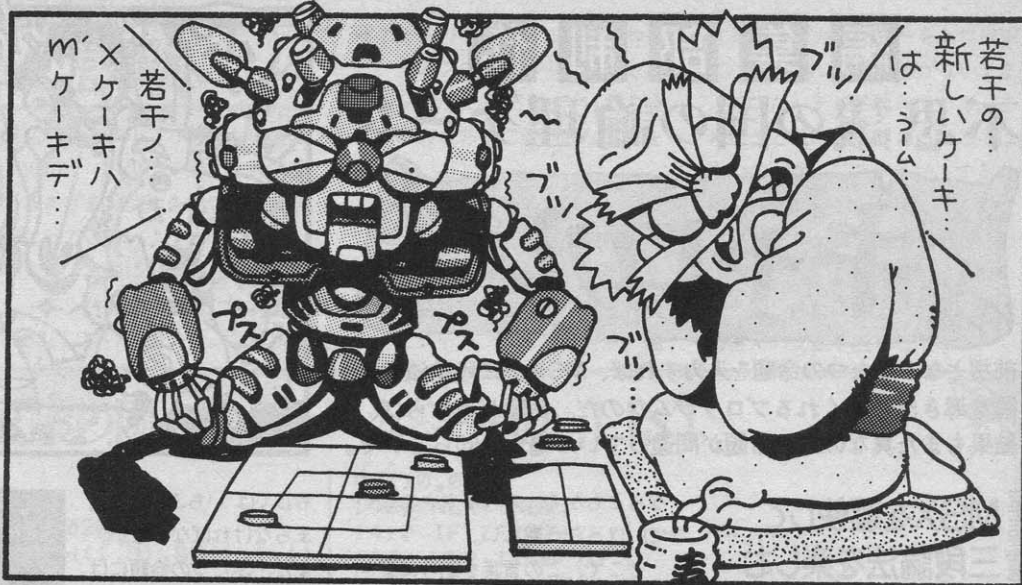
形式論理学には、こういったコマゴマした制限条件がたくさんあるんだけど、そのためにこの世の中を記述する制限がきつくなりすぎて、かえって矛盾が起きてしまうことがある。たとえば、「ある人魚の下半身は魚である」という命題は「下半身が魚であるような人魚が少なくとも1匹は存在する」という意味になっちゃう。つまり、形式論理学では、こんな架空の話はうまく表現できないんだよね。

だけど、キャロルはこういう形式論理学的な三段論法のおかしさを使って、あえて妙な結論を作って楽しんでしまおうって考えた。それが〝論理ゲーム〟ってわけだ。

論理ゲームを楽しいものにするには、前提もかなり妙なものにしなければならない。だけど、これがあんまり妙だと、その言葉の意味にアタマが引っ張られて、うまく三段論法ができなくなっちゃうことがある。そこで、キャロルは言葉の意味を記号に置き換えて、それを機械的に変換することで、三段論法を行なう方法を考えた。

これは、すべての推論を記号の計算でやる記号論理学に、非常に近いものといえる。ちょうど、形式論理学と記号論理学の狭間(はざま)に位置するのが、キャロルの論理ゲームといえるかもしれない。

具体的には、図1のようなふたつのボードA、aと、イエスを表わす赤のチップ、ノーを表わすグレーのチップで行なったんだよね。

たとえば「若干の新しいケーキは不健全である」と「美味なるケーキは不健全ではない」というふたつの命題の場合、このふたつに共通の概念は〝健全〟で、これをm、否定形の〝不健全〟をm′で表わす。また、この命題にはほかに〝新しい〟と〝美味なる〟のふたつの概念があるから前者をx、後者をyとする。

それで、Aのボードの意味なんだけど、まず中央の小さい四角の中はすべてm、その外側はすべてm′を表わすとする。また、中央から左半分はy、右半分はy′で、上半分はx、下半分はx′とする。

こうすると、Aのボードの8つの区画はケーキまたは非ケーキに関する、あらゆる性質が含まれる。そこでこの8つの区画にイエスかノーのチップを置いて、ふたつの前提を表現していくんだよね。

たとえば「美味なるケーキは不健全ではない」は「yケーキはm′でない」ということだから、ボードのy半分にあるすべてのケーキはm′区画には属さないことを示さなければならない。つまり、図の1と7の区画にノーを表わすグレーのチップを置くわけだ。

ここで重要なのは、必ず否定の前提からチップを置かなければいけないということ。だから、前提の文が肯定しているものだけのときは、文章を分解する必要がある。

たとえば「すべての竜は、非・狡猾である」と「すべてのスコットランド人は狡猾である」なら、「若干の竜は非・狡猾である」、「いかなる竜も狡猾ではない」、「若干のスコットランド人は狡猾である」、「いかなるスコットランド人も非・狡猾ではない」として、順番にチップを置いていけばいい。

話をケーキに戻すと「若干の新しいケーキは不健全である」は、「若干のxケーキはm′である」で、上半分の若干のケーキがm′にも属することを示さないといけないから、1か2のどちらかに赤のチップを置かなければいけない。すると、すでに1は〝空き〟ということがわかっているから、2に赤を置ける。もし1に何もない場合は、両方の線の間に赤を置く。

これで前提の知識はすべて表現されたから、こんどはこれをAの1、3区画はaの9区画、2、4区画はaの10区画……という具合に対応させたボードを使って評価する。

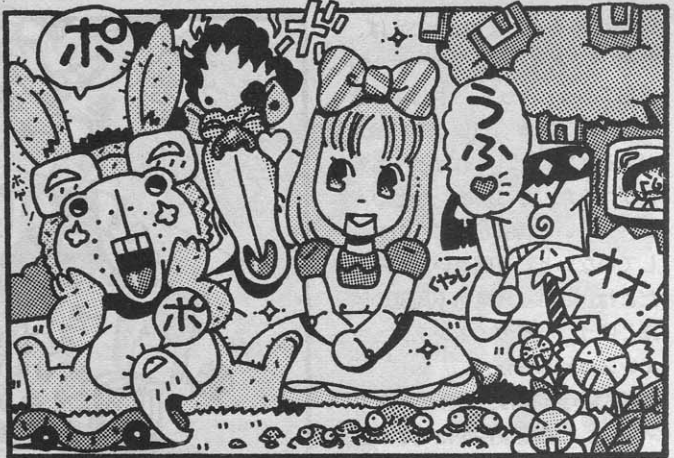
まず9区画を考えると1には知識がないということはわかるけど、3には何が入っているかわからない。つまりここには知識があるかどうかわからないから、9区画には何も置かない。11、12も同様だ。だけど、10区画は4の内容はわからないけど、少なくとも2には知識がある。だから、ここにはイエスのチップを置く。結局10区画、つまりAの2、4区画の示す知識だけが結論で「若干の新しいケーキは非・美味である」となる。

Aからaに変換するときは、たとえば1、3のどちらか一方に赤があれば、aの9に赤のチップを置く。また、1、3の両方にグレーのチップがあれば、9にグレーのチップを置く。

この論理ゲームは、前提がいくつあっても、順番に推論していくことができる。たとえば、キャロルは「この家の唯一の動物は猫である」、「月を好むすべての動物はペットに向いている」、「私は動物を嫌うときそれを避ける」、「いかなる動物も夜うろつかない限り肉食性ではない」、「いかなる猫も二十日鼠を殺し損なうことはない」、「いかなる動物もこの家にいるのでない限り、私になつかない」、「カンガルーはペットに向いていない」、「肉食動物を除くいかなる動物も二十日鼠を殺さない」、「私は私になつかない動物を嫌う」、「夜うろつく動物はきまって月を眺めるのを好む」という10個の前提から、「私は決ってカンガルーを避ける」という結論が導けると言っている。

しかし、あまりに論理的な思考というのは、かなり非論理的なセンスの問題のような気もするなあ。

編集部制作
不思議の国の論理ゲーム

前提となるふたつの命題を入力すれば、MSXが三段論法で結論を導き出してくれるプログラムなのだ。命題が真ならば、結果もまた真なのだ。命題が間違っている場合は知らないぞ。

MSXを駆使して三段論法を楽しむ

今回、紹介する『キャロル』は、ルイス・キャロルが書いた『不思議の国の論理学』という本の中にある、〝論理ゲーム〟を元に作られている。

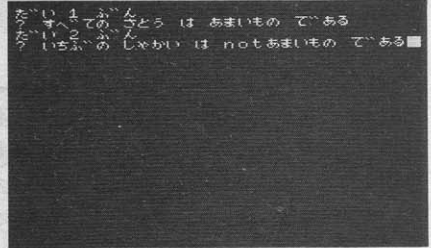
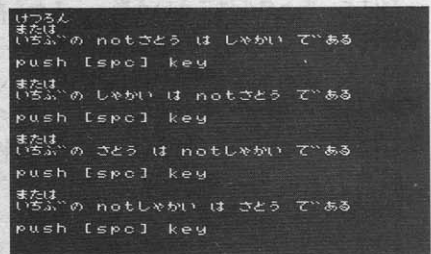
ルイス・キャロルと彼の考案した論理ゲームについては鹿野先生が詳しく紹介してくれているけど、とにかく、ふたつ以上の前提となる命題から論理的になんらかの結論を導きだそうというもの。キャロルは思考の手助けとして、言葉を記号に置き換え、ふたつのボードとチップを使い、これをゲームにしちゃったわけだ。

論理ゲームの面白さは、いろいろな命題を考えて、それをボードの枠の中にチップを置いていくと、結論が導きだされるというところにある。だけど、いつも論理的にモノを考える訓練ができている人ならともかく、これがややこしくて、けっこう難しい。

そこで、この言葉を記号に置き換え論理的にボード上にチップを置いていく作業をコンピュータにやってもらおうってわけだ。すべて論理的に考えていくなら、コンピュータで、できないことはないはずだよね。

しかし、これをじっさいにプログラミングすることは容易ではない。すべての前提となる命題から結論を引き出せるなら、立派な推論マシンになってしまう。まして、これを短いBASICのプログラムで記述するとなると、なおさらだ。

さて、具体的な『キャロル』の遊び方を説明しよう。右ページに掲載したプログラムを打ち込み、RUNすると、第1文を入力するように促してくる。ここで前提となる命題を入力するわけだけど、いくつかのルールがある。まず、命題となる文の先頭は、必ず〝すべての〟もしくは〝いちぶの〟で始まらなければならない。また、ふたつの命題には共通する言葉が含まれていなければならない。否定形は〝NOT〟で表現する。文の終わりは〝である〟という形にすること。

それでは、ルイス・キャロルが論理ゲームの説明で使っている例題を当てはめてみよう。「若干の新しいケーキは不健全である」と、「美味なるケーキは不健全ではない」というふたつの命題だ。〝若干の〟というのは〝いちぶの〟ということだから問題ない。〝不健全〟は健全の否定形なので〝NOT健全〟にする。第2文の〝不健全ではない〟というのは、〝健全である〟に言い換える。つまり、第1文は「いちぶの　あたらしいケーキは　NOTけんぜん　である」、第2文は「すべての　びみなるケーキ　は　けんぜん　である」と入力する。スペースを空ける部分に注意してほしい。

☗前提となる命題の第1文と第2文を入力する。基本ルールと文中のスペースの入れ方に注意してほしい。

```
けつろん
または
いちぶの notさとう は じゃがい である
push [spc] key
または
いちぶの じゃがい は notさとう である
push [spc] key
または
いちぶの さとう は notじゃがい である
push [spc] key
または
いちぶの notじゃがい は さとう である
push [spc] key
```
☗命題の入力を終えると、MSXが結論を出す。スペースキーを押すと、ちょっと言い回しを変えて表示する。

第2文の入力を終えると、MSXが結論を導き出す。結論は同じでも、いくつかの言い回しがあるときは、スペースキーを押すことで、次々と表示する。その中から気に入った文を選べばいい。この例題の結論は「若干の新しいケーキは非・美味である」というわけだ。

さらに、この結論を第1文として、別の第2文を入力していくことも可能なので、いくつかの複数からなる命題から結論を導き出すこともできるぞ。試してみてね。

ルイス・キャロルの『不思議の国の論理学』

『不思議の国の論理学』という本のなかには、ここで紹介した〝論理ゲーム〟のほかにも、〝論理のパラドックス〟、〝不思議の国からの謎なぞ〟、〝問題集＝魔法の論理〟など、面白い話や、不思議な謎なぞがいっぱい載っている。

一例をあげると、建物の屋根に固定した車輪がついていて、ロープがかかっているとする。ロープの一方の端に重りがゆわえつけられ、それはもう一方の端にぶらさがっている猿と正確に均衡を保っている。猿がロープをよじ上り始めたならば、結果はどうなるか？　というような話が載っている。う〜ん、重りはどう動くのか考えてしまうね。

出版元の朝日出版に問い合わせしたところ書店にない場合は、書店に取り寄せてもらえば、今でも手に入れることができるということなので、パズルや論理のパラドックスなどに興味がある人は読んでみてほしい。

不思議の国の論理学
ルイス・キャロル／柳瀬尚紀　編訳
朝日出版　800円［税別］

プログラムの説明

本来、BASICは三段論法などのアルゴリズムを記述するのには向いていない。それをやろうというのなら、さまざまな工夫が必要だ。このプログラムでは2つの文章を入力する。そしてその文章を元に結論を導き出す。このため簡単な構文解析のアルゴリズムが必要だ。

1030行〜1340行では文字列処理のさまざまな関数を用いてそれを行なっている。

また、実際に三段論法を考えるルーチン(1350〜1470)に3次元配列SS(1,1,1)を用いた。これが論理ゲームのボードAに当たるわけだ。このプログラム中もっとも重要な変数がこのSS(1,1,1)だ。値の求め方も非常に変則的な方法を取っている。

たとえば1370行を見てほしい。THEN文の後とELSE文の後にそれぞれ別のFOR文がある。また1380行では変数I0によってそれぞれ別の行にジャンプするわけだが、異なるループカウンターをもつFOR文が実行され、NEXT文がないままメインルーチンに戻っている。こんなことは本来許されることではないのだが、リストを短くするための裏技的使い方と思ってくれ。

1480行以降は画面表示のためのルーチンだ。ここではSS(1,1,1)から作られたRR(1,1)を元に画面に答えの文章を表示している。

不思議の国の論理ゲーム『キャロル』LIST

```
1000 SCREEN1:CLS
1010 CLEAR 1000
1020 IF INKEY$<>"" THEN 1020
1030 DIM S$(1,1),RR(1,1),H(1,3),SS(1,1,1)
1040 PRINT:FOR I=0 TO 1
1050 PRINT "た゛い";I+1;"ふ゛ん "
1060 INPUT I$
1070 A$=LEFT$(I$,6)
1080 IF A$="すへ゛ての " THEN H(I,0)=1:GOTO 1
110
1090 IF A$="いちふ゛の " THEN H(I,0)=3:GOTO 1
110
1100 GOTO 1330
1110 A=INSTR(I$," は ")
1120 IF A=0 THEN 1330
1130 A$=MID$(I$,7,A-7)
1140 IF INSTR(A$,"not") THEN A$=MID$(A$,
4):YN=0 ELSE YN=1
1150 H(I,1)=YN:S$(I,0)=A$
1160 I$=MID$(I$,A+3):A$=RIGHT$(I$,5)
1170 B$=LEFT$(I$,INSTR(I$,A$)-1)
1180 IF INSTR(B$,"not") THEN YN=0:B$=MID
$(B$,4):ELSE YN=1
1190 H(I,2)=YN
1200 IF A$=" て゛ある" THEN YN=1:GOTO1230
1210 IF A$=" て゛ない" THEN YN=0:GOTO1230
1220 GOTO 1330
1230 H(I,3)=YN:S$(I,1)=B$
1240 IF H(I,0)=3 AND H(I,3)=0 THEN1320
1250 IF H(I,0)=1 AND H(I,3)=1 THEN H(I,3
)=0:H(I,2)=(NOTH(I,2))+2:ZF(I)=1
1260 NEXT I
1270 I=0
1280 J=0
1290 IF S$(0,I)=S$(1,J) THEN 1340
1300 J=J+1:IF J<>2 THEN 1290
1310 I=I+1:IF I<>2 THEN 1280
1320 PRINT "この ふ゛んからは なにも わかりません"
1330 PRINT CHR$(7);CHR$(7):GOTO 1010
1340 PRINT:PRINT"けつろん":FF=0
1350 X$=S$(0,(NOTI)+2):Y$=S$(1,(NOTJ)+2)
1360 M$=S$(0,I):M(0)=I:M(1)=J
1370 IF H(0,3) THEN FOR I0=1 TO 0 STEP -
1 ELSE FOR I0=0 TO 1
1380 IF I0=0 THEN 1710 ELSE 1750
1390 IF SS(M1,X1,Y1)=0 THEN SS(M1,X1,Y1)
=H(I0,0)
1400 NEXT:NEXT
1410 IF ZF(0)+ZF(1)=0 THEN 1450
1420 FOR I1=0 TO 1
1430 IF ZF(I1)=1 THEN H(I1,0)=3:H(I1,2)=
(NOTH(I1,2))+2:H(I1,3)=1
1440 NEXT I1:ZF(0)=0:ZF(1)=0:GOTO 1350
1450 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
1460 RR(I,J)=SS(0,I,J)+SS(1,I,J)
1470 NEXT:NEXT
1480 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1:SH$=""
1490 IF RR(I,J)=>3 THEN FF=1:GOSUB1590
1500 NEXT:NEXT
1510 FOR I=0 TO 1:FOR J=0 TO 1
1520 IF RR(I,J)=2 THEN GOSUB 1540
1530 NEXT:NEXT:GOTO 1010
1540 AE$="すへ゛ての ":HN$=" て゛ない"
1550 GOSUB 1620
1560 SH$=X1$:JT$=Y1$:GOSUB 1650
1570 SH$=Y1$:JT$=X1$:GOSUB 1650
1580 RETURN
1590 HN$=" て゛ある":GOSUB 1620
1600 IF SH$="" THEN AE$="いちふ゛の ":SH$=X1$
:JT$=Y1$:GOSUB 1650:SWAP SH$,JT$:GOSUB 1
650
1610 RETURN
1620 IFI=0THEN X1$="not"+X$ ELSE X1$=X$
1630 IFJ=0THEN Y1$="not"+Y$ ELSE Y1$=Y$
1640 RETURN
1650 IF FF THEN PRINT"または"
1660 PRINT AE$;SH$;" は ";JT$;HN$:PRINT
1670 PRINT "push [spc] key":PRINT
1680 IF STRIG(0)=-1 THEN 1680
1690 IF STRIG(0)=0  THEN 1690
1700 RETURN
1710 FOR Y1=0 TO 1
1720 M1=H(I0,1):X1=H(I0,2)
1730 IF M(I0)=1 THEN SWAP M1,X1
1740 GOTO 1390
1750 FOR X1=0 TO 1
1760 M1=H(I0,1):Y1=H(I0,2)
1770 IF M(I0)=1 THEN SWAP M1,Y1
1780 GOTO 1390
1790 FORI5=0TO1:FORJ5=0TO1:FORK5=0TO1:PR
INT"ss("I5;J5;K5;")="SS(I5,J5,K5):NEXTK5
,J5,I5
```

■MSX BUSINESS REPORT■

HALNOTE ツールコレクション

■アスキー
MSX2(要HALNOTE)
1,200円(書籍[税別])
3,000円(ソフト[税別])
(2DD)

DISK ALBUM32

書籍&ディスクアルバムという、めずらしい組み合わせでアスキーから発売された『HALNOTEツールコレクション』。統合ソフトとして人気のHALNOTEの世界を、さらに広げるものなのだ。お求めやすい価格も魅力のこのソフト(?)を、今月はレポートする。

⬆ツールコレクションの書籍と、そこに掲載されたプログラムを集めたディスクアルバム。

HALNOTEの環境がさらに充実するぞ

〝環境〟という言葉をうまく使いこなすと、〝ツウ〟のように振舞うことができる。ちょっとインテリっぽい議論をするときには、ゲンパツとかカンキョウとかいえば、内容がなくても(!?)それらしく聞こえるね(ホントカイナ)。

コンピュータの世界でも同じこと。ふだんはゲームしかやらなくても、プログラムなんて見たことも作ったこともなくても、「いやぁ、MSXの開発環境もだいぶよくなってきたねえ」なんていっていれば(それ以上何もいわないかぎり)、いっぱしのマニアのように世間はみてくれる(かも、しれない)。

そんなMSXの環境として、最近メキメキ頭角をあらわしているのが、このコーナーでも何度か紹介しているHALNOTE。ワープロや作図はもちろん、カード型データベースや計算機能が、同じ操作感覚で使えてしまう統合ソフトなんだ。

機能満載の住所録だぞ

ツールコレクションを買ってよかったと、シミジミ思うのが(?)この住所録を使ったとき。とにかく機能が豊富なので、全部のコマンドを使いこなすには、かなりの決心がいるかもしれない。もちろん、操作性は通常のHALNOTEのアプリケーションと共通だよ。

⬆写真2
スーパー住所録の画面。記入できる項目が多すぎて、ひとつの画面には収まりきらない。優先的に表示したいものを、自分で設定しておこうね。

⬅写真3
住所録の画面で選択した人物の、バイオリズムを表示する機能もある。こんな住所録って、今まであったっけ?

➡写真1
ツールコレクションのプログラムを組み込んだ、HALNOTEのバインダー。〝道具〟などから選んで使えるのだ。

今回は、そのHALNOTEをさらに便利に使うため、アスキーから発売された『HALNOTEツールコレクション』をご紹介。HALNOTEの環境をたっぷり堪能してほしい。

書籍+ディスクのおススメセットなのだ

さて、このHALNOTEツールコレクション(以下ツールコレクションと略)は、普通のソフトウエアパッケージとは、ちょっと趣が違う。というのも、これは同名の書籍とディスクアルバムを、セットで使うのがベストというシロモノなんだ。もちろん書籍だけ買ってきて、掲載されているプログラムリストをチマチマ打ち込むのもいいけど、ディスクがあればその手間はなし。本が1,200円[税別]で、ディスクは3,000円[税別]だから、両方揃えてもおサイフの負担は大したことない……よね。

して、その中身は? ざっと項目をあげると、ちょっとまとまった仕事に使える〝道具集〟として、スーパー住所録、フォントエディタ、キーマッパーの3種類。手軽にいつでも使える〝デスクアクセサリー〟として、電卓、万華鏡、MORE(テキスト表示プログラム)、S-RAMセーバーなどがある。

ツールコレクションを使うには、もちろんHALNOTEが必要。ディスクアルバムに収録されているファイルを、HALNOTEのシステムディスクにコピーして使おうね。写真1は、ツールコレクションを組み込んだバインダーの画面だよ。

と、いうわけで、これらの道具やデスクアクセサリーでどんなことができるのか、タッタカタッと眺めていくことにしよう。

ツールの目玉はスーパー住所録

トップバッターはスーパー住所録。わざわざ〝スーパー〟なんてついているからには、機能的にハイレベルなものを期待したいよね。で、実際のところはどうだろう。

基本的には写真2のような表が画面に表示され、その中に、氏名、ふりがな、郵便番号、住所、電話

番号1・2、性別、血液型、生年月日、星座、年齢、干支、職業、備考などのデータを記入できるというわけ。星座、年齢、干支は、生年月日から自動的に計算してくれるっていう、なかなか凝った作りになっている。

項目の数が多いので、一画面に全部は収まらないけど、項目を指定して必要なものだけ選んで表示することは可能。データの追加、削除、複写などの基本的な編集機能はもちろんのこと、絞り込みまでできる充実した検索機能や、50音順、年齢順にデータを並べかえる機能もある。

ま、印刷機能やはがき印字の機能（ブラザーのM-1024のような、はがき印字機能のあるプリンタに限る）があるのはあたりまえだけど、バイオリズムまでついているのをみると（写真3参照）、いやぁ、もう、なんといったらいいんだろう。これだけで3,000円の価値は十分ある、といっていいね。

アクセサリーも豊富なのだ

特別に凝ってはいないけど、あると便利な機能がデスクアクセサリー。HALNOTEにも、もともと用意されているわけだけど、さらに機能が追加されたんだ。どれだけ便利かは……使ってみてね！

写真6　四角形や線が画面中を動きまわる、カレイドスコープ。煮詰まったときにどうぞ。

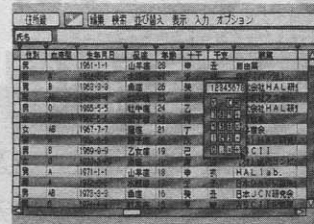



写真7　どのアプリケーションからでも、ポンと呼び出して使えるのが便利な電卓なのだ。

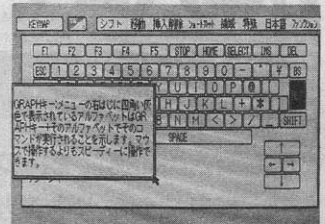



写真8　MOREを使って漢字のファイルを表示させてみた。操作はもちろんマウスでOK。

フォントエディタとキーマッパーに注目

おおっと、あまりゆっくり説明していると誌面がつきてしまうので、どんどんいくぞ。

お次ぎはフォントエディタだ。これは名前が示すように、いろいろな文字のフォント（字体）を、自分の好みに合わせて編集できるという道具。写真4のように、自分でフォントの名前を決めたら、もととなる文字をベースに好きなように編集していけばいいんだ。あとはキミの美的センスの問題だけ。オリジナルなフォントを楽しんでほしいな。

そして、ちょっと耳慣れない言葉がキーマッパー。まあ、てっとり早くいってしまえば〝自分のお好みにキーの役割をかえてしまう〟道具なんだ（写真5参照）。たとえばHALNOTEの場合、通常はセレクトキーが重要な役割をはたしているよね。これを別のキーに割り当てたり、かな漢字変換で使うキーを、16ビットパソコンで有名なワープロソフト、一太郎のそれに合わせてしまうなんてことも、これを使えばできるというわけ。

ちょっとハイテクな機能だし、下手するとどのキーが何をしているのかわからなくなって、パニックになってしまう危険性もなくはない。でも、MSXのほかに、いろいろなパソコンやソフトを使っている人には便利だね。こういうカスタマイズ機能（自分なりにソフトを変更できる機能）がついたソフトは、これから増えていくと思うよ。きっと。

写真4　フォントエディタを使って、文字の字体を編集しているところ。カッコよくできるかな。

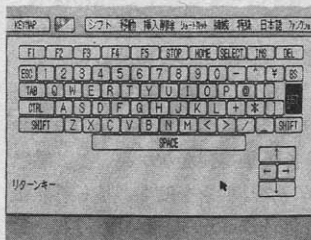



写真5　キーに割り当てられた機能を自由に変更する、キーマッパーを起動したところ。

手軽に使うならデスクアクセサリー

道具より、もっとお手軽な文房具がデスクアクセサリー。ほかの道具を使っているときでも、ポン、と呼び出せるから便利だね。

で、ツールコレクションに入っているのは、3種類（線、四角、楕円）のカレイドスコープ（万華鏡・写真6参照）。消費税の時代に不可欠な電卓（写真7参照）。そしてMORE（写真8参照）に、S-RAMセーバーだ。

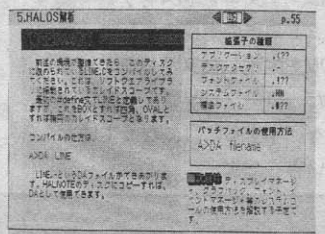
〝MORE〟はちょっと解説がいるかな。写真を見てもらえばわかると思うけど、漢字をふくんだファイルを画面に表示させる、というのがこのデスクアクセサリーの役割。表示されるエリアがちょっと狭いのが難点だけど、手軽にHALNOTEの解説ファイルなんかがのぞけるのは、便利だね。そしてS-RAMセーバーというのは、HALNOTEに内蔵されたS-RAMの内容（辞書の学習記録など）を、ディスク上のファイルにセーブする機能なのだ。

これだけ内容がギッシリつまっていながら、書籍とディスクで合わせて4,200円[税別]。HALNOTEファンのキミ、これはお買い得のソフトだよ！

腕に覚えのある人に

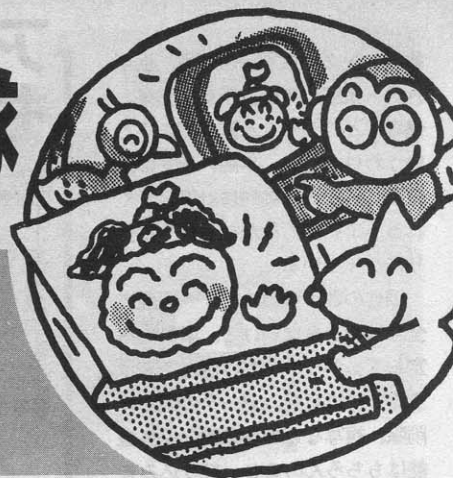
今回紹介した〝HALNOTEツールコレクション（アスキー出版局）〟の書籍には、ここで紹介した道具集やデスクアクセサリーの解説やプログラムリストが載っているだけではない。

腕に覚えがあり、HALNOTE上で動作するプログラムを自分で開発しちゃおうかなっ、なんて思っている人に役立つ情報も入っているのだ。また、掲載されているプログラムのダンプリストも、自分でプログラムを作るときの参考になるものね。さらに〝Inside HALNOTE〟という章もあって、ちょっと難しそうな情報も掲載されているぞ。

HALNOTEの技術情報は、Mマガ4月号のこのコーナーでも紹介した〝LAB Letter〟にも、〝HALOS解析〟として掲載されている。これからも、どんどん開発環境が整っていくはずだから、プログラムの腕に覚えのある人には、楽しみだね。

こちらはLAB Letterの画面。技術情報もしっかり掲載されているよ。

MSX2+テクニカル探検隊

漢字プリンタを徹底解析

日本語入出力機能を持つMSX2+やDOS2が普及し、MSX用のワードプロセッサも進歩してきた。そこで必要となるのが漢字プリンタ。今月はプリンタの基礎知識と、各社の最新機種を紹介する。

プリンタの種類はこんなにあるぞ

価格が安いプリンタ、印字が速いプリンタ、騒音が小さいプリンタ、そしてカラーが使えるプリンタ。ひとくちにプリンタといっても、その種類は千差万別。それぞれに特徴があり、あらゆる点で優れたプリンタは存在しない。だから、キミが漠然と〝プリンタを買おうかな〟なんて思っても、自分がどんなことに使いたいのか、その目的をハッキリさせた上で、プリンタを選ぶことが、大切になってくるわけだね。

今月のテクニカル探検隊で紹介するプリンタは、どれも〝24ドット漢字プリンタ〟と呼ばれるもの。これは、1文字を縦24ドット×横24ドットの点の構成で表わす、漢字ROMを内蔵したプリンタというわけだ。ワープロソフトで書いた文書を印字するには、なくてはならない存在だよ。

さて、同じ24ドット漢字プリンタといっても、印字の方式(つまり紙にインクを塗る方法)によって、さまざまな種類がある。現在もっとも普及しているのが、ドットインパクト方式と感熱方式と呼ばれるもの。両者の違いを、順番に解説してみようか。

●ドットインパクト

ドットインパクトプリンタとは、機械で物理的にインクリボンを叩いて、紙にインクを塗るプリンタのこと。一昔前には、8ドットの(つまり1文字を8×8ドットの点で表現する)英字プリンタが普及していたけど、現在は24ドットの漢字プリンタが主流なんだ。

さて、ドットインパクト方式の長所は、普通の紙に印字できること。特に複写伝票用紙を使えることが利点といえる。維持費用(別の言葉でいうならランニングコスト)が安いので、大量に文書を印字する仕事に適しているぞ。

短所は、騒音が出ることと、装置が大きくなってしまうこと。機種によって騒音の大きさが異なるから、買う前に実際に印字のときの音を聞いてみるといいかもしれない。パソコンショップや会社などでは音が気にならなくても、夜間に自宅で使ってみると、意外にうるさく感じることもあるので要注意だ。特に、金属の台の上でプリンタを使うと音が響くので、木の机やゴムマットの上にプリンタを置くなんて工夫もしてみようね。

●感熱&熱転写

感熱プリンタとは、熱を加えると色が変わる〝感熱紙〟を使うプリンタ。そして、熱転写は熱でインクが溶け出す〝感熱インクリボン〟を使うプリンタのこと。大部分の熱転写プリンタは、インクリボンを取り外すと感熱プリンタとしても使えるので、総称してサーマルプリンタと呼ぶこともある。

長所は装置が小型で、騒音が小さく、故障しにくく、消費電力が小さいこと。そのため最近では、家庭用のハンディーワープロの内蔵プリンタとして普及している。

短所は、表面が粗い紙を使えないことと、インクリボンの消費が多くて維持費がかかること。感熱インクリボンを使うよりも感熱紙を使うほうが安上がりだけど、感熱紙は長期間保存すると黄色くなる、なんて欠点もあるんだ。

●その他のプリンタ

インクジェットプリンタとは、霧吹きで紙にインクを塗るプリンタだ。この方式のカラープリンタは、熱転写式と比べて装置が高いけど、維持費はグンと安くなる。

液晶プリンタとレーザービームプリンタは、電子複写機(コピー機)のように、光を使って印字するもの。文字が美しく印字が速いので、これからドンドン普及するハズだ。欠点は装置が高価なことと、消費電力が大きいこと。今世紀中には家庭に普及するかな?

以上はドット方式のプリンタだけど、それ以外のものもあるぞ。まずプロッタプリンタとは、ボールペンを前後左右に動かして線を描くプリンタ。文字よりも線画に適しているので、コンピュータを使う設計(CAD)の図面出力などに使われている。

活字プリンタとは、タイプライターのように、活字でインクリボンを叩くもの。文字は美しいけど、漢字が使えないので日本では普及していない。また、活字プリンタの一種に〝ラインプリンタ〟というものもある。これは、1行につき120個から136個程度の活字盤を用意して、1行をまとめて印字するもの。印字が速いので大型コンピュータ用に使われているけど、最近はレーザープリンタにとって代わられつつある。

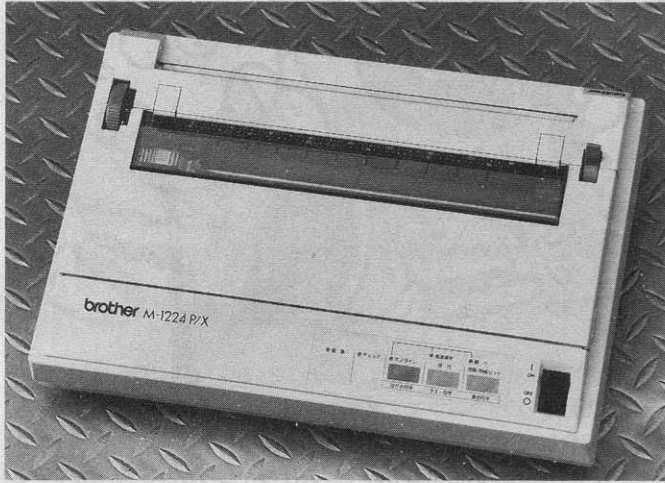
プリンタの種類

ドットプリンタ

ドットインパクトプリンタ	インクジェットプリンタ
感熱プリンタ	液晶プリンタ
熱転写プリンタ	レーザービームプリンタ

プロッタプリンタ

活字プリンタ

brother　M-1224P/X

主なスペックなのだ

●印字方式:24ドット・ドットインパクト●用紙:カット紙（最大B４縦）、はがき、ファンフォールド紙(最大15インチ幅)●カットシートフィーダ:別売●ピンフィーダ:別売●ドットピッチ:１/180インチ●印字速度:45パイカ文字/秒(高密度時)、90パイカ文字/秒(高速度時)●印字文字:パイカ、エリート、コンデンス、プロポーショナル、スーパースクリプト、サブスクリプト●対応機種:MSX、PC-9801、PC-8801など●価格:79，800円[税別]●備考:MSX唯一のドットインパクト

●印字例

ブラザー工業から以前発売されていた、M-1024Xの改良版がこのM-1224P/Xだ。このプリンタの最大の特徴は、汎用性がある、つまり万能だということ。名前の"P/X"は、"PC/MSX兼用"という意味で、スイッチを切り換えることによってMSX用にも、PC-9801用にもなるんだ。また改行ピッチなどを調整すれば、多くのソフトウエアに対応させることもできるぞ。

プリンタ本体だけでは、カット紙とはがきの手差し用。けれども、別売りのピンフィードユニットを用意すればファンフォールド紙が、同じく別売りのオートカットシートフィーダを使えば、カット紙の自動連続供給が可能になる。

という愛称もあるM-1224P/Xのもう

多機能プリンタの決定版

ブラザー工業から以前発売されていた、M-1024Xの改良版がこのM-1224P/Xだ。このプリンタの最大の特徴は、汎用性がある、つまり万能だということ。名前の〝P/X〟は、〝PC/MSX兼用〟という意味で、スイッチを切り替えることによってMSX用にも、PC-9801用にもなるんだ。また改行ピッチなどを調整すれば、多くのソフトウエアに対応させることもできるぞ。

プリンタ本体だけでは、カット紙とはがきの手差し用。けれども、別売りのピンフィードユニットを用意すればファンフォールド紙が、同じく別売りのオートカットシートフィーダを使えば、カット紙の自動連続供給が可能になる。

〝インテリジェント漢字プリンタ・割付名人〟という愛称もあるM-1224P/Xのもうひとつの特徴は、別売りのフォーマットキーボードを使った書式印字だ。これは、コンピュータから送られた文字を、フォーマットキーボードで位置を指定して印字しようというもの。書式設定機能を持たないワードプロセッサや、データベースの出力を指定伝票に印字する場合などに、威力を発揮するんだ。

結論として、印字する用紙の種類がいろいろ選べ機能が豊富なM-1224P/Xは、仕事にも使える万能プリンタ。特に、MSXとPC-9801またはPC-286を併用している人には、最高のプリンタといえそうだ。

紙送りの方法と印字用紙の関係は!?

印字方式の次に重要なことは、印字用紙の種類。つまりどのような紙に印字できるかという問題だ。これは、プリンタが紙を送る方法で決まるんだよ。

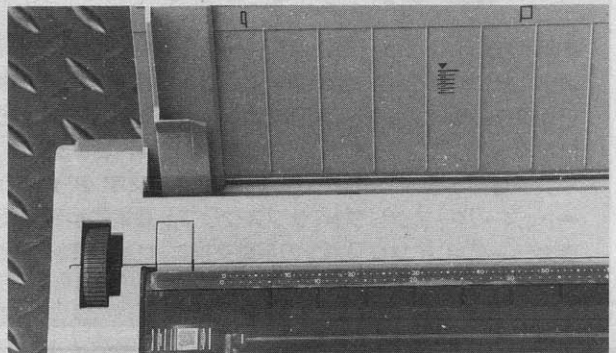
もっとも簡単な紙送りは〝フリクションフィード（直訳すると摩擦による紙送り）〟で、ゴムのローラーの回転によって紙を送る方法。この場合はレポート用紙のような紙(カット紙)を、１枚ずつ手でプリンタに差し込んで使うわけだね。また、紙を差し込む手間を省きたい場合には、長い紙を筒状に巻いた〝ロール紙〟が便利だよ。

フリクションフィードの長所は、カット紙、ロール紙、はがきなどの、多くの種類の紙を使えること。一方、短所は紙が傾きやすい(ズレやすい)ことだ。また一部のプリンタでは、カット紙の束から自動的に１枚ずつ紙をプリンタに差し込む〝オートカットシートフィーダ〟を使うこともできる。これなら、紙の位置がズレル心配もないわけだね。

もうひとつの方法は、両側に穴があいた〝ファンフォールド紙〟を使い、その穴をピンで引く〝ピンフィード(別名トラクタフィード)〟。長所は連続して正確に紙を送れることだけど、ファンフォールド紙しか使えないことや、プリンタの設置に広い場所を必要とすることが短所なんだ。用途に応じて選ぶなら、プログラムリストの印字にはファンフォールド紙、手紙や書類の印字にはカット紙、といったところかな。

さて、ここまでは紙の形の問題だったけど、印字方式によって紙の質を選ぶ必要もあるぞ。ドットインパクトプリンタは普通の紙を使えるけど、感熱プリンタは感熱紙しか使えない。また、熱転写プリンタは普通の紙も使えるけど、表面が滑らかでないとキレイに印字できない、なんて具合。

変わったプリンタ用紙としては、切り取ってシステム手帳に使えるリフィル用紙や、裏に糊がついていてすぐに封筒にはりつけられる宛て名用紙などもある。大きな文房具屋さんで扱っているはずだから、興味のある人は探してみてね。

➡シートガイドをセットしたところ。オートカットシートフィーダや、ピンフィーダは別売り。

便利なプリンタインターフェイス

プリンタとコンピュータを接続するための約束事や、接続するためのハードウエアが〝プリンタインターフェイス〟。マシンの後ろにある、台形を逆さまにしたようなコネクタがそれだ。

マニュアルをひっくり返せばわかると思うけど、MSXで使われているのは、セントロニクス社準拠のもの。実は、現在日本で使われているパソコン（8ビットも16ビットも含めて）のほとんどが、この〝セントロニクスインターフェイス〟を使っている。ちょっと難しくなるけど、全部で14ピンあるコネクタのうち、8本の信号線に0または5ボルトの電圧をかけて1バイトのデータを送る、という方式なんだ。

ただ、機種によっては、紙詰まりなどの異常をプリンタからコンピュータへ報告するため、多くの信号線と大きなコネクタを使っているものもある。だから、MSX本体のプリンタ接続用コネクタはかならず14ピンだけど、プリンタ側のコネクタは機種によって違うこともあるんだよ。

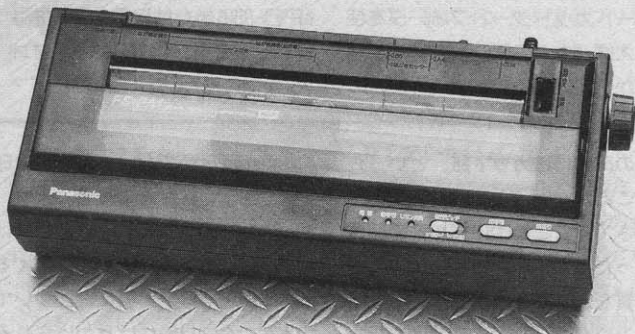
これは知らない人も多いかもしれないけど、プリンタインターフェイスの使い道は、プリンタを接続する以外にもいろいろとある。たとえば、プログラムをROMに書き込むためのROMライターや、文字を印字する代わりに声を出すボイスシンセサイザーといった製品も、プリンタインターフェイスを

使って接続するんだ。

また、先月号の〝ハードウエア事始め〟で紹介した、古いMSXをプリンタバッファとして活用するものや、過去の製作記事で紹介したVTRを制御する装置なども、プリンタインターフェイスを活用していたね。BASICのLPRINT命令で、コネクタに0または5ボルトの電圧を出せることや、インターフェイスの仕様がしっかり定められていることもあって、このプリンタインターフェイスは、自作機器を接続するのに便利なのだ。

Panasonic FS-PA1

●印字例

これは、前に発売されていたＦＳ－ＰＫ１の改良型として発売されたプリンタ。電源部を本体に内蔵したほか、ＡＢの両方向に印字できるインクリボンを採用し、１文字あたりにかかるリボンの単価を下げるなどの工夫が凝らされたものだ。
マニュアルもとっても親切にできていて、プリンタとＭＳＸの接続や、インクリボンの取りつけ方が、挿絵つきで詳しく説明されているんだ。また、ＢＡＳＩＣでプリンタを制御するプログラム例が豊富なのもうれしいし、Ａ１ＷＸの内蔵ワープロを使うときの注意書きなどもある。
また、さまざまな印字用紙が揃っているのも便利。郵便の宛名を張りつけるためのタッ

主なスペックなのだ

●印字方式：24ドット・感熱または熱転写●用紙：カット紙（最大B4縦）、はがき、ロール紙●A4版ロール紙ホルダー：内蔵●B4版ロール紙ホルダー：別売●カットシートフィーダ：取り付け不可●ピンフィーダ：取り付け不可●ドットピッチ：1/180インチ●印字速度：38パイカ文字/秒●印字文字：パイカ、エリート、スーパースクリプト、サブスクリプト●対応機種：MSX●カラー印字：インクリボンの手動交換により切り替え可能●価格：42,800円［税別］●備考：電源部を内蔵

低価格の漢字プリンタだ

これは、前に発売されていたFS-PK1の改良型として発売されたプリンタ。電源部を本体に内蔵したほか、両方向に印字できるインクリボンを採用し、1文字あたりにかかるリボンの単価を下げるなどの工夫が凝らされたものだ。

マニュアルもとっても親切にできていて、プリンタとMSXの接続や、インクリボンの取りつけ方が、挿絵つきで詳しく説明されているんだ。また、BASICでプリンタを制御するプログラム例が豊富なのもうれしいし、A1WXの内蔵ワープロを使うときの注意書きなどもある。

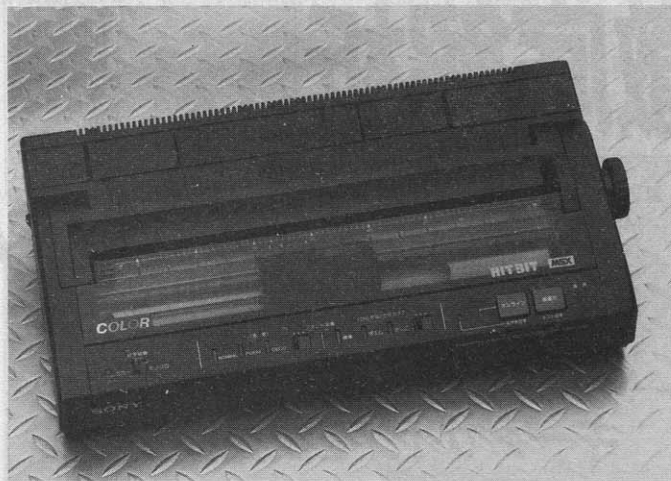
また、さまざまな印字用紙が揃っているのも便利。郵便の宛て名を張りつけるためのタックシールやシステム手張に入れるリフィル用紙、ビデオテープやフロッピーディスクのラベルなどもある。これらの特殊用紙は、A1WX内蔵ワープロで簡単に使えるようになっているんだ。

両方向に印字できるインクリボンは、幅が通常の2倍あるもの。片側を使い終わったら、カセットテープのように裏返して反対側を使うという仕組み。インクリボンは全部で12色もあり、A1WX内蔵ワープロなどにある、行単位で印字する機能と組み合わせて、カラー印字をすることも可能だ。

結論として、A1WXと組み合わせて使うには、とっても便利なプリンタといえそう。価格が安いことも魅力だね。

SONY HBP-F1C

●印字例

ＨＢＰ－Ｆ１Ｃの最大の特徴は、カラー印字ができること。同じソニーから発売されている"プリントショップ２"などで作った文書やイラストを、簡単にカラーで印字できるんだ。ＢＡＳＩＣのプログラムで、文字の色を指定することも可能だよ。
次なる特徴は、書体が豊富なこと。ひらがなとカタカナの書体には、明朝、ポエム、かしこの３種類の書体があり、それぞれプリンタ上面のスイッチで切り換えられる。もちろんプログラムで印字中に書体を切り換えることも可能だぞ。さらに、白抜き、斜体、太字の飾り文字なんてワザも使えるのだ。
またＭＳＸ専用ということに徹して、余分な機能を省いたことも特徴だね。だから、プリンタ……なし、カラー／モノクロの切替……

主なスペックなのだ

●印字方式:24ドット・感熱または熱転写●用紙:カット紙(最大B4縦)、はがき、ロール紙●カットシートフィーダ:なし●ピンフィーダ:なし●ドットピッチ:1/180インチ●印字速度:80パイカ文字/秒●印字文字:パイカ、エリート、コンデンス、プロポーショナル、スーパースクリプト、サブスクリプト●対応機種:MSX●カラー印字:専用インクリボンにより7色●価格:49,800円[税別]●備考:MSX唯一のカラープリンタ。リボンを替えればモノクロプリンタとしても動作。

カラー印字もOKなのさ

HBP-F1Cの最大の特徴は、カラー印字ができること。同じソニーから発売されている〝プリントショップⅡ〟などで作った文書やイラストを、簡単にカラーで印字できるんだ。BASICのプログラムで、文字の色を指定することも可能だよ。

次なる特徴は、書体が豊富なこと。ひらがなとカタカナの書体には、明朝、ポエム、かしこの3種類の書体があり、それぞれプリンタ上面のスイッチで切り替えられる。もちろんプログラムで印字中に書体を切り替えることも可能だぞ。さらに、白抜き、斜体、太字の飾り文字なんてワザも使えるのだ。

またMSX専用ということに徹して、余分な機能を省いたことも特徴だね。だから、プリンタにつきもののディップスイッチなどは一切なし。カラー/モノクロの切り替えと、英数かなの書体切り替え、そしてオンライン、紙送りのスイッチが前面にあるだけけだ。

プログラム例はBASICで書かれ、はがき印字の説明には〝文書作左衛門〟や〝MSX-Write〟などのワープロソフトを使った例が書かれている。MSX2+の漢字BASICを使うときの注意書きまであり、MSXユーザーに対し、とっても親切に作られたプリンタという印象を受ける。

カラー印字や、さまざまな書体、文字装飾が使えることもあり、HBP-F1Cは表現力が高いプリンタといえそうだ。

カラープリンタの動作原理なのだ

カラープリンタは、絵の具の3原色と同じイエロー(黄)、マゼンタ(赤)、シアン(青)にスミ(黒)を加えた4色のインクを使い、カラーの文字や絵を印字するもの。プリンタの種類は単色のプリンタと同様で、インパクト方式、インクジェット方式、熱転写方式などがあるよ。ただ、インパクト方式やインクジェット方式は、4色のインクを切り替えるための機構が複雑で、プリンタの価格が何十万円にもなってしてしまう。そこで、上で紹介したソニーの『HBP-F1C』のような、構造が簡単な熱転写カラープリンタが登場したんだ。

こうしたプリンタの内部を見ても、普通の熱転写プリンタと見分けがつかない。それでは、どんな仕組みでカラー印字するのかというと、その種と仕掛けは感熱インクリボンにあった。

左下の図のように、1本のリボンは4色に分かれている。そして、各行をこの4色のリボンで重ね合わせて印字することで、カラーになるわけだ。プリンタ自体はリボンの位置を合わせる(色を検出する)機構だけを持っていればいいので、価格も安くなるという長所があるね。ただ、1行を4回に分けて印字するので遅いことと、1文字でも印字すれば1行分のリボンを消費してしまうので、非常に効率が悪いことが短所といえる。

カラー印字のしくみ

黄	黒	赤	黒	青	黒	黒

カラー熱転写プリンタのインクリボンには、図のように黄、赤、青、黒のインクが順番に塗られている。この4色を合わせたリボンの長さが、実際に印字するときの1行分に相当するわけだね。また、それぞれのカラーの間に黒い部分が挿入されているのは、プリンタがインクリボンの位置(つまり色)を検出するためなんだ。

次回はプリンタの制御法をお送りする

プリンタの機能が上がると、それを使いこなすプログラムを作ることが難しくなる。ソフトウエアとプリンタの相性も問題になるね。そこで次回は、プログラムでプリンタを制御する方法や、多くのプリンタに対応するプログラムを作るための、注意点を紹介するぞ。

また、〝テクニカル探検隊で、こんなことを取り上げてほしいな〟なんて意見も募集中なのだ。

〒107-24
東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
(株)アスキー
MSXマガジン編集部
テクニカルに探検してね係

MSX-PDTシリーズ発売記念
DOS2 TOOLS徹底解析

DOS2 TOOLSというのは、役に立つコマンドがいっぱい入っている重箱のようなもの(食べられないけどね)。どれだけ役に立つかは、この記事をシッカリ読んでみよう。TOOLSのすべてを徹底解析してしまうのだ。あると便利な、サンプルプログラムのソースリストも掲載しちゃうぞ！

■アスキー
MSX2
14,800円[税別]
(IDD)
要MSX-DOS2

➡パッケージには、ディスクのほかに厚いマニュアルも入っているんだよ。

組み合わせて使ってね

DOS2 TOOLS(以下TOOLSと略)の中には、アセンブラやエディタなどのように、そのコマンドだけで使うものと、それだけではあまり使わないコマンドがあるんだ。アセンブラなどの使い方は、あとで説明することにして、まずはコマンドを組み合わせて使う方法を、教えちゃうよ。

たとえば、友だちがワイワイ集まって、ゲーム大会を開いたとする。そのとき誰がトップになったかを決めるには、実力行使なんて方法もあるかもしれないけど、普通はゲームのスコアで競うよね。ただ人数が多すぎると、このスコアの管理というのが、やたらと面倒になってしまう。そんなときに活用したいのがTOOLSなんだ。

具体的には、まず、

4505　パンチ
6432　ロンドン
　⋮

のように、1行ごとにスコアとプレイヤーの名前が並べられたファイルを作成する。もちろん、このときは、TOOLSに入っている漢字エディタを使うわけ。

そして、でき上がったファイルを、TOOLSのSORTに入力。仮に、SCOREというファイル名でセーブしていたら、

SORT /R <SCORE

と打ち込めばいい。これで、スコアの大きい順にプレイヤーが画面に出力されるよ。また、下位の10人だけを出力したいなんてときは、

SORT /R <SCORE ¦ TAIL

でOK。こんなふうに、コマンドをひとつひとつ単独で使うのではなく、組み合わせて使うことで、使い勝手もずいぶん違ってくる。みんなも、いろいろな組み合わせにチャレンジしてみてね！

キーアサインを変更しちゃえ

KIDやAKIDの機能を選ぶには、ファンクションキーを押すのと、コントロールキーやシフトキーを併用する方法がある。このうち、コントロールキーを押しながら文字キーを押すという操作は、自由に設定し直せるぞ。

これがキーアサインを変更するという作業。たとえば買ったばかりのKIDは、コントロール+Yキーに1行削除の機能が割り当てられているけど、これを1文字削除に変更したりできるんだ。だから、今まで自分が使っていたエディタと同じキーアサインに、設定し直すことも可能。これで、KIDやAKIDの使い勝手が、さらによくなるわけだね。

KIDは漢字対応エディタだ

⬆CCPのプログラムを開発中。漢字のコメントを入れられるから、なにかと便利なのだ。

16ビットのマシンで開発したプログラムのソースリストを、自宅のMSXで修正するなんてことが、いとも簡単にできてしまうのがKIDの凄いところ。漢字の表示や書き込みも思いのままだし、階層ディレクトリだってサポート。エディタとしての機能も満載しているんだ。

エディタってな〜んだ

〝エディター〟と音引きする(音を伸ばす)と編集者。それが〝エディタ〟となると、プログラム開発などに使うツールを意味することになる。といっても、これはMマガだけの決まりごと。コンピュータ用語の場合は、音引きを取って記述するという取り決めが、編集部内で秘かになされているからなんだ。それじゃ、一体エディタとはどういうものなのか。なんとなくワープロに似てるみたいだけど、機能的にはどう違うのかを、簡単に説明するね。

そもそもエディタ(スクリーンエディタ)とは、プログラムを作ったり修正したりするのに使うもの。だからワープロのように文字装飾をしたり、図や表を入れたり、さらにはでき上がったものを印刷したりといった機能はない。そのかわり、プログラムを効率よく作るために、検索機能が充実してたり、画面のスクロールが高速だったりするわけだ。また、編集しているのと別のファイルを読み込んでくるなんて機能も、エディタならではといえるね。

さて、TOOLSに入っているエディタはふたつ。特に注目してほしいのが、漢字対応のKIDだ。左下の写真を見てもらえばわかるように、多数の文字を表示するため画面はインターレスモードに対応。しかもスクロールの速度も、実用に十分な速さを実現しているのだ。また機能に関しても、通常のエディタが必要とするようなものは、ほとんど網羅されているぞ。前にも書いたように、エディタは本来プログラムを作るのに使用するもの。でもKIDは処理速度が速いこともあって、ワープロがわりにも使えそうだね。

ふたつ目のエディタはAKID。これはKIDから漢字の機能だけを抜い

たもので、さらに高速化がはかられている。また一度に扱えるファイルの大きさは、KIDで約64キロバイト、AKIDで約120キロバイト。さらに大きなファイルを扱うには、TOOLSにあるBODYコマンドを使って、一度小さなファイルに分割してエディットし、あとで結合するという方法もあるぞ。

アセンブルしましょ!

KIDを使って無事にプログラムのソースリストが作れたとして、これをアセンブルして実際に動くものにするにはどうしたらいいのか。つまり、TOOLSに入っているアセンブラやリンカーなどは、どう使ったらいいのか。文章で説明してもわかりにくいと思うので、実際に使って覚えちゃおうというわけなのだ。

まずは下にある、CCP.MACのソースリストを見てね。なにやら不可解な英文字が並んだこのリストは、実はマシン語のプログラム。簡単に何をするものか説明すると、ディスクにセーブされた文書ファイルの内容を、任意に指定した桁で改行するためのもの。たとえば、

「こんにちは、ロンドン小林です」

といった文章があったとして、これを8桁目で折り返すように指定すると、

「こんに
ちは、ロ
ンドン小
林です」

というふうになるわけだ。そうそう、指定する桁は半角の文字数な

CCP.MAC

```
;
;  文字列を指定した桁で
;  折り返したりまとめた
;  りする

        .Z80

BDOS    EQU     0005H
STDIN   EQU     0
STDOUT  EQU     1
_OPEN   EQU     43H
_CLOSE  EQU     45H
_READ   EQU     48H
_WRITE  EQU     49H
_TERM   EQU     62H
.IPARM  EQU     8BH
.EOF    EQU     0C7H

        PUBLIC  MAIN
        PUBLIC  GETC
        PUBLIC  PUTC
        PUBLIC  BUFFER

        EXTRN   CCUT
        EXTRN   CPAS

;  プログラムのエントリ
MAIN:
;  変換モードを0(分割)にセット
        LD      A,0
        LD      (MODE),A

;  桁数を0にセット
        LD      HL,0
        LD      (COLUM),HL

;  文字列の最後に00Hを付ける
        LD      HL,0081H
        LD      A,(0080H)
        LD      C,A
        LD      B,0
        ADD     HL,BC
        LD      (HL),0

;  スペーススキップ
        LD      HL,0081H
LBL0:   LD      A,(HL)
        INC     HL
        OR      A
        JR      Z,LBL4
        CP      ' '
        JR      Z,LBL0
        CP      '-'
        JR      NZ,LBL2

;  -が先頭にあると変換モードを
;  1(結合)にセット
        LD      A,1
        LD      (MODE),A

;  桁数を読み取る
LBL1:   LD      A,(HL)
        INC     HL
        OR      A
        JR      Z,LBL4
LBL2:   CP      '0'
        JR      C,LBL4
        CP      '9'+1
        JR      NC,LBL4
        SUB     '0'
        LD      C,A
        LD      B,0
        PUSH    HL
        LD      HL,(COLUM)
        ADD     HL,HL
        LD      E,L
        LD      D,H
        ADD     HL,HL
        ADD     HL,HL
        ADD     HL,DE
        ADD     HL,BC
        LD      (COLUM),HL
        POP     HL
        JR      LBL1

;  桁数チェック
LBL4:   LD      HL,(COLUM)
        LD      A,L
        OR      H
        JR      NZ,LBL7
;  桁数が0の時はエラー
        LD      A,.IPARM
        JP      ERROR

;  モードに応じた
;  サブルーチンの呼び出し
LBL7:   LD      C,L
        LD      B,H
        LD      A,(MODE)
        OR      A
        JR      NZ,LBL5
        CALL    CCUT
        JR      LBL6
LBL5:   CALL    CPAS
LBL6:
;  最後にEOFを付加する
        LD      A,1AH
        LD      (BUFFER),A
        CALL    PUTC
        LD      C,_CLOSE
        LD      B,STDOUT
        CALL    BDOS
        LD      A,0
        JP      ERROR
        RET

; STDINから1文字入力する
GETC:
        PUSH    BC
        LD      DE,BUFFER
        LD      HL,1
        LD      B,STDIN
        LD      C,_READ
        CALL    BDOS
        POP     BC
        CP      .EOF
        RET     Z
        OR      A
        RET     Z
        POP     HL
        JP      ERROR

; STDOUTに1文字出力する
PUTC:
        PUSH    BC
        LD      DE,BUFFER
        LD      HL,1
        LD      B,STDOUT
        LD      C,_WRITE
        CALL    BDOS
        POP     BC
        OR      A
        RET     Z
        POP     HL
        JP      ERROR

;  エラー処理
ERROR:  LD      C,_TERM
        LD      B,A
        CALL    BDOS

;  ワークエリア
BUFFER: DEFS    1
MODE:   DEFB    0
COLUM:  DEFW    0

        END
```

ので、漢字だと8桁が4文字分に相当するわけだね。また、こんなふうに改行された文章を、元に戻すこともできるんだ。

それでは、このプログラムをどんなときに使うのかといえば、それはパソコン通信。MSX-Writeなどのワープロで書いた文書ファイルを、ネットワークにアップロードするときに便利なのだ。

実際にパソコン通信をやっている人はわかると思うけど、ボードなどにメッセージを書くときに、1行の文字数に制限があることがある。また改行幅を一定にして、キレイに文書をアップロードしたいよね。通常はワープロ上でリターンキーを押し、自分で改行幅を決めるわけなんだけど、それでは面倒くさい。そこでこのプログラムを使い、自動的に文章を改行させてしまおうというわけなんだ。

なおこのページのリストはDOS2専用のもの。DOS1でも動作するプログラムは、オマケとして192ページに掲載してあるよ。

CCP.COMの使い方

改行コードを入れる

A>CCP 30 <infile >outfile

改行コードを抜く

A>CCP −30 <infile >outfile

アセンブルの手順を大公開

A>M80=CCP
A>M80=CCUT
A>M80=CPAS
A>L80 CCP, CCUT, CPAS, CCP/N/E:MAIN

まずアセンブラ(M80.COM)を使って、拡張子がRELのマシン語ファイルを作る。そして次に、これをリンカー(L80.COM)というコマンドにとおすと、実行可能なファイル(CCP.COM)ができ上がるというわけだ。

リストを入力するのだ

それでは早速、KIDを使ってソースリストの入力にかかるぞ。リスト中の"；(セミコロン)"以降は、プログラムの動作を説明するコメントなので、入力しなくてもいいからね。また、リスト中の空白は、すべて半角スペースなので間違えないよう注意しよう。

無事に入力できたら、それぞれCCP.MAC、CCUT.MAC、CPAS.MACというファイル名でセーブする。そしていよいよ、これらのファイルをアセンブラ(M80.COM)に入力して、マシン語に変換するんだ。

アセンブルの手順は、左のコラムで説明したとおり。まずM80を使って3つのファイルをアセンブルすると、それぞれ拡張子がRELのファイルができる。これがアセンブラによって作られた、マシン語ファイルというわけだね。このときリストにエラーがなければ、"No Fatal error(s)"と表示されるけど、それ以外の場合はエディタで見直してみよう。どこかで打ち間違えているはずだよ。

CCUT.MAC

```
;
;   指定した桁数で行を折り返す。
;
        .Z80

LF      EQU     0AH
CR      EQU     0DH
.EOF    EQU     0C7H

;   外部モジュールの宣言
        EXTRN   GETC
        EXTRN   PUTC
        EXTRN   BUFFER

        PUBLIC  CCUT
CCUT:
        ; BCに折り返す桁数

        LD      (COL),BC

;   全角文字フラグクリア
        LD      A,0
        LD      (FL),A

;   文字入力ループ
LOOP:
        CALL    GETC
        CP      .EOF
        JP      Z,FEND

        LD      A,(FL)
        OR      A
        JR      Z,LBL2
;   全角フラグが立っていたら
;   クリア
LBL1:   LD      A,0
        JR      LBL4
;   全角の1文字目なら全角
;   フラグを立てる
LBL2:   LD      A,(BUFFER)
        CP      81H
        JR      C,LBL1
        CP      0FCH+1
        JR      NC,LBL1
        CP      0AFH+1
        JR      C,LBL3
        CP      0E0H
        JR      NC,LBL3
        JR      LBL1
LBL3:   LD      A,1
LBL4:   LD      (FL),A

;   文字種の判別
        LD      A,(BUFFER)
        CP      CR
        JR      Z,LBL5
        CP      LF
        JR      Z,LBL9
        CALL    PUTC
        JR      LBL6
;   改行コードの処理
LBL5:   CALL    PUTC
        LD      A,LF
        LD      (BUFFER),A
        CALL    PUTC
        JR      LBL8
;   出力桁数のチェック
LBL6:   DEC     BC
        LD      A,C
        OR      B
        JR      NZ,LBL9

;   出力桁数オーバー
        LD      A,(FL)
        OR      A
        JR      Z,LBL7
;   1文字前が全角の1ﾊﾞｲﾄ目なら
;   2ﾊﾞｲﾄ目も出力
        CALL    GETC
        CALL    PUTC
LBL7:   LD      A,CR
        LD      (BUFFER),A
        CALL    PUTC
        LD      A,LF
        LD      (BUFFER),A
        CALL    PUTC
LBL8:   LD      BC,(COL)
        LD      A,0
        LD      (FL),A

LBL9:   JP      LOOP

;   コンバート終了
FEND:   RET

;   ワークエリア
COL:    DEFW    0
FL:     DEFB    0

        END
```

さて、アセンブラで作られたファイルは、そのままでは実行することができない。これを実行可能にするために必要になるのが、リンカー(L80.COM)というコマンドなんだ。詳しい使い方は、マニュアルを見てもらうことにして、ここでは左のコラムのように入力しよう。これで、CCP.COMというファイルができるはず。これでやっと完成というわけだね。

以上のことは、実際にTOOLSを使ってアセンブルしてほしいのだけど、まだ買っていない人のために大サービス。CCP.COMを作るためのBASICプログラムを下に掲載しておいたのだ。利用してね！

CCP.COMができたら早速使ってみよう。使い方は左ページのとおり。CCPのあとに指定した数字が、改行コードを入れる半角の文字数。これとは逆に、数字の前に－(マイナス)を付けると、改行コードを抜いてくれるぞ。DOS1用の使い方も同じだけど、入力ファイルと出力ファイルの指定に"<>"は必要ないからね。

CPAS.MAC

```
;
;   指定した桁数より後に
;   でてくる改行コードを抜く
;
        .Z80

LF      EQU     0AH
CR      EQU     0DH
.EOF    EQU     0C7H

;   外部モジュールの宣言
        EXTRN   GETC
        EXTRN   PUTC
        EXTRN   BUFFER

        PUBLIC  CPAS
CPAS:
        ;   BCに桁数
        LD      (COL),BC

;   現在の桁数
        LD      HL,0
        LD      (NCOL),HL
LOOP:
        CALL    GETC
        CP      .EOF
        JR      Z,FEND

        LD      A,(BUFFER)
        CP      CR
        JR      NZ,LBL2

;   CRが入力されたときの処理
        LD      HL,(NCOL)
        LD      BC,(COL)
        AND     A
        SBC     HL,BC
        JP      P,LBL1
        CALL    PUTC
        CALL    GETC ; LFのはず
        CALL    PUTC
LBL1:
;   現在の桁数を0にする
        LD      HL,0
        LD      (NCOL),HL
        JR      LBL3

LBL2:
;   LFなら無視する
        CP      LF
        JR      Z,LBL3

;   それ以外ならそのまま
        CALL    PUTC

;   桁数をひとつ進める
        LD      HL,(NCOL)
        INC     HL
        LD      (NCOL),HL

LBL3:   JR      LOOP

;   コンバート終了
FEND:   RET

;   ワークエリア
NCOL:   DEFW    0
COL:    DEFW    0

        END
```

CCP.COM作成プログラム

```
100 OPEN "a:ccp.com" AS #1 LEN=1
110 FIELD #1, 1 AS DD$
120 FOR I=0 TO &H187 STEP 8
130 SU=0:FOR J=0 TO 7:READ A$
140 X=VAL("&H"+A$):SU=SU+X
150 LSET DD$=CHR$(X):PUT #1:NEXT J
160 READ A$:IF SU<>VAL("&H"+A$) THEN 180
170 NEXT I:CLOSE:END
180 BEEP:PRINT "ERROR IN";PEEK(&HF6A3)+P
EEK(&HF6A4)*256:END
190 DATA C3,03,01,3E,00.32,B7,01,1EF
200 DATA 21,00,00,22,B8,01,21,81.19E
210 DATA 00,3A,80,00,4F,06,00.09,118
220 DATA 36,00,21,81,00,7E,23,B7,230
230 DATA 28,30,FE,20.28,F7.FE,2D,3C0
240 DATA 20,0A,3E,01,32,B7,01,7E,1D1
250 DATA 23,B7,28,1E,FE,30,38,1A.2A0
260 DATA FE,3A,30,16,D6,30,4F,06,2D9
270 DATA 00,E5,2A,B8,01,29,5D.54.2A2
280 DATA 29,29,19.09.22,B8,01,E1,230
290 DATA 18,DD,2A,B8,01,7D,B4,20,329
300 DATA 05.3E,8B,C3,B0.01,4D.44,2D3
310 DATA 3A,B7,01,B7,20,05,CD,BA,355
320 DATA 01.18,03,CD,3D,02,3E,1A.180
330 DATA 32,B6,01,CD,9B,01,0E,45.2A5
340 DATA 06,01,CD,05,00,3E,00.C3,1DA
350 DATA B0,01,C9,C5.11,B6,01.21,328
360 DATA 01.00,06,00.0E,48,CD,05,12F
370 DATA 00.C1,FE,C7,C8.B7,C8,E1.5AE
380 DATA C3.B0,01,C5,11,B6,01,21,322
390 DATA 01,00,06,01.0E.49.CD,05,131
400 DATA 00.C1,B7,C8,E1,C3.B0.01,495
410 DATA 0E,62,47,CD,05,00,61,00,1EA
420 DATA 00.00,ED,43.3A,02.3E,00.1AA
430 DATA 32,3C,02,CD,83,01,FE.C7.386
440 DATA CA.39,02,3A,3C.02,B7,28,25C
450 DATA 04,3E,00,18.17,3A,B6.01,162
460 DATA FE,81,38,F5,FE.FD,30,F1,5C8
470 DATA FE,B0,38,06.FE,E0.30,02.3FC
480 DATA 18,E7,3E,01.32,3C,02,3A,1E8
490 DATA B6,01,FE,0D,28,09,FE,0A.2FB
500 DATA 28,3C,CD,9B,01,18,0D.CD,2BF
510 DATA 9B.01,3E,0A.32,B6.01,CD,29A
520 DATA 9B,01.18.21,0B,79,B0.20.229
530 DATA 25,3A,3C,02.B7,28,06.CD,24F
540 DATA 83.01,CD,9B,01,3E.0D,32,26A
550 DATA B6,01,CD,9B,01,3E.0A,32,29A
560 DATA B6.01,CD,9B,01,ED,4B,3A.392
570 DATA 02.3E,00,32.3C,02,C3,C3,236
580 DATA 01,C9,00,00,00.ED.43.86.280
590 DATA 02.21,00,00,22.84.02,CD,198
600 DATA 83.01,FE,C7,28.35.3A,B6,396
610 DATA 01,FE,0D,20,1E,2A,84,02,1FA
620 DATA ED,4B,86,02,A7,ED,42,F2,488
630 DATA 6B,02,CD,9B,01,CD,83,01,327
640 DATA CD,9B,01,21,00,00,22,84,230
650 DATA 02,18,0E,FE,0A,28,0A,CD,22F
660 DATA 9B,01,2A,84,02,23,22,84,215
670 DATA 02,18,C4,C9,00,00,00,00,1A7
```

SHORT PROGRAM ISLAND
ショート・プログラム・アイランド

恒例のショート・プログラム・アイランド・リストコーナーです。

それぞれのプログラムの使用方法などについては、128～129ページに書かれている説明を参照してください。入力が終わったら、実行させる前に必ずディスクまたはテープにセーブしてくださいね。

なお、ここに掲載したプログラムはどれも編集部で正常に動作することを確認しています。バグがあるのでは？　と疑う前に、どこかに入力ミスがないかどうかをよく確認するようにしてください。

さて、最近、編集部にプログラムをちゃんと入力したのに動かないよー！　という電話がたくさん掛かってくるんですよね。そこで今月は、エラーの対処方法についてお話しましょう。

まず覚えておいてほしいのは、○○error in××と表示されている場合、××とはエラーが発生した行番号であって、入力ミスのある行番号ではないということです。つまり、エラーメッセージで表示された行が間違っていなくても、ほかの行に打ち間違いをしている可能性があるわけで、チェックするさいには十分注意してください。

また、質問電話でとくに多いのがREAD文やVPOKE文のある行で出たエラーについてです。そのほとんどがDATA文のある行に入力ミスをしているので、よく確かめるようにしてください。

今月は5作品です

↑EXPRESSION

↓PRISON

↓SQUARE

↑スパイダー

←リバース2

みんなで楽しんでね！

EXPRESSION LIST

```
10 'SET UP
20 CLEAR 1000:DEFINT A-Z:DIM MX(8),MY(8)
,BL$(14),MS$(2,95)
30 SCREEN 1,2:WIDTH 32:KEYOFF:COLOR 15,,
1:POKE &HFCAF,2:OPEN"GRP:" AS#1:LINE(0,2
4)-(255,63),4,BF
40 FOR I=0 TO 2:PSET(120+I,8):PRINT #1,"
 0123456789:;<=>?":PSET(I,16):PRINT #1,"
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ":PSET(4+I,28
):PRINT #1," 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 + - × -
":NEXT
50 LINE(223,28)-(224,29),,BF:LINE(223,33
)-(224,34),,BF
60 FOR I=0 TO 13:LINE(8+I*16,24)-(22+I*1
6,38),,B:LINE(9+I*16,25)-(21+I*16,37),,B
:PSET(8+I*16,24),4:PSET(22+I*16,24),4:PS
ET(8+I*16,38),4:PSET(22+I*16,38),4:NEXT
70 POKE &HFCAF,1
80 D$="":FOR I=0 TO 31:D$=D$+CHR$(VAL("&
H"+MID$("080C0A792616110BF7C0C0F010131C1
02060A03CC8D010A0DE06061E10907010",I*2+1
,2))):NEXT:SPRITE$(0)=D$
90 FOR I=0 TO 15:VPOKE &H2004+I,VAL("&H"
+MID$("F1F1D1D171717171212121212121212121"
,I*2+1,2)):NEXT
100 '
110 FOR I=0 TO 14:BL$(I)=CHR$(97+I*2)+CH
R$(98+I*2)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)+CH
R$(129+I*2)+CHR$(130+I*2):NEXT
120 FOR I=0 TO 8:MX(I)=VAL(MID$("1112111
01",I+1,1))-1:MY(I)=VAL(MID$("101112111"
,I+1,1))-1:NEXT
130 JG$="0123456789+-*/.":E$=CHR$(27)
140 '
150 FOR I=0 TO 2:READ D$:FOR J=0 TO 95:A
$=MID$(D$,J+1,1)
160 IF A$=" " THEN A$="R64"
170 MS$(I,J)=A$:NEXT J,I
180 PLAY "S0M30000O5L64","S0O4L64","S0O4L
64"
190 DATA "     C  C                    D
CDC          C              C  C C
  C   C              C        "
200 DATA "E G    B BAG GAGFE F       F A
   BA A AB AA G    FCFA  B B BAG    E A
B  BAB FG F D C E G          "
210 DATA "C E G GAGFE EFECC C C C D F A
ABAGF F FG FE D E C CFA GAGAGFE C C F F
G AGFGACE D     C E G E D "
220 'START
230 ST=0:FOR I=0 TO 10:PRINT"b";SPC(22);
"ab      a♣";SPC(22);"♥♣       ♥";:NEXT:P
RINT"babababababababababababababababa";:
PRINT E$;"H";E$;"L♣♥♣♥♣♥♣♥♣♥♣♥♣♥♣♥♣♥♣♥♥
♣♥♣♥♣♥♣♥♣♥"
240 PRINT E$"Y#9EXPRE"E$"Y$:SSION"E$"Y)9
```

```
STAGE"E$"Y09VALUE"
250 'STAGE
260 ST=ST+1:READ D$,X,Y,VL:X0=X:Y0=Y
270 ST$="":FOR I=1 TO LEN(D$):A$=MID$(D$
,I,1):ON INSTR("AB",A$) GOTO 290,300
280 ST$=ST$+A$:GOTO 310
290 ST$=ST$+STRING$(VAL("&H"+MID$(D$,I+1
,2)),"."):I=I+2:GOTO 310
300 ST$=ST$+STRING$(VAL("&H"+MID$(D$,I+1
,1)),"."):I=I+1
310 NEXT:S0$=ST$
320 PRINT E$"Y+;"ST;E$"Y2;"VL
330 FOR I=0 TO 10:FOR J=0 TO 10
340 LOCATE J*2+1,I*2+1:PRINT BL$(INSTR(J
G$,MID$(ST$,I*11+J+1,1))-1):NEXT J,I
350 'MAIN
360 PLAY MS$(0,MC),MS$(1,MC),MS$(2,MC):M
C=(MC+1)MOD 96
370 PUT SPRITE 0,(X*16+8,Y*16+7),10
380 IF STRIG(0)OR STRIG(1) THEN 630
390 MV=STICK(0)OR STICK(1):X=X+MX(MV):Y=
Y+MY(MV)
400 IF X=-1 OR X=11 OR Y=-1 OR Y=11 THEN
 X=X-MX(MV):Y=Y-MY(MV)
410 IF MID$(ST$,Y*11+X+1,1)="."THEN 350
420 BX=X:BY=Y:X=X-MX(MV):Y=Y-MY(MV)
430 BX=BX+MX(MV):BY=BY+MY(MV):F=0
440 IF BX=-1 OR BX=11 OR BY=-1 OR BY=11
THEN 470
450 IF MID$(ST$,BY*11+BX+1,1)<>"."THEN 4
90
460 F=1:A$=MID$(ST$,(BY-MY(MV))*11+BX-MX
(MV)+1,1):MID$(ST$,BY*11+BX+1,1)=A$:LOCA
TE BX*2+1,BY*2+1:PRINT BL$(INSTR(JG$,A$)
-1)
470 MID$(ST$,(BY-MY(MV))*11+BX-MX(MV)+1,
1)=".":LOCATE (BX-MX(MV))*2+1,(BY-MY(MV)
)*2+1:PRINT BL$(14)
480 IF F THEN 430
490 FOR I=1 TO 9:A=0:B=1:D=1
500 A$=MID$(ST$,(BY-MY(MV))*11+I,1)
510 IF (A$="+" OR A$="-")AND J=I THEN F=
0 ELSE F=1
520 IF INSTR("*/.",A$) THEN 620
530 C=VAL(A$):FOR J=I+F TO 10 STEP 2
540 A$=MID$(ST$,(BY-MY(MV))*11+J,1):B$=M
ID$(ST$,(BY-MY(MV))*11+J+1,1)
550 IF INSTR("+-*/.",B$) THEN 620
560 ON INSTR("+-*/",A$)+1 GOTO 620,570,5
80,590,600
570 A=A*D+B*C:B=B*D:D=1:C=VAL(B$):GOTO 6
10
580 A=A*D+B*C:B=B*D:D=1:C=-VAL(B$):GOTO
610
590 C=C*VAL(B$):GOTO 610
600 IF B$="0" THEN 620 ELSE D=D*VAL(B$):
GOTO 610
610 IF A*D+B*C=VL*B*D THEN 650 ELSE NEXT
620 FOR J=0 TO 0:NEXT J,I:GOTO 350
630 'MISS
640 MC=0:ST$=S0$:X=X0:Y=Y0:PRINT E$"Y+#S
EEMS HAVE MISSED"E$"Y-%LETS TRY AGAIN":G
OTO 320
650 'CLEAR
660 MC=0:IF ST=15 THEN PRINT E$"Y+$NICE
CLEARANCE"E$"Y-!YOU SOLVED ALL STAGES" E
LSE PRINT E$"Y+$NICE CLEARANCE"E$"Y-!LET
S GO TO NEXT STAGE":GOTO 250
670 'STAGE DATA
680 DATA A391..+..1A39,5,7,2,A260..0BF2*
2-2*2A110..0A24,5,9,6,A24+.2.-A111.*.3A1
1-.4./A24;5,9,7,A24+.3.-A112.3.3A11*.3.+
A24,5,9,1,A2E0.1+1.0B6+.+B60.1+1.0A2E,5,
5,3
690 DATA A220-0B31-1B4/B3+B42-2B35+1..0B
7/..2/2B3705A22,5,6,6,A242*2+3B60B3*B63B
33B62B34B65/5/0A24,5,9,27,BC123456789A4F
+++++++++BC,5,5,31,A247.+.6A115*4-1A110.
+.2A24,5,9,21,A247./.6A115*4-1A110./.2A2
4,5,9,21
700 DATA A25+..9B69../..9B69.+B4*.B3-..9
B49.-.9A24,5,9,99,A250.0A105+6+7+8+9A100
.0A25,5,9,28,A105BA+BA6B80.+.0B40B37B80.
+.0B88BA+BA9A10,8,5,24,A181B55B52B36B7*.
*B9+B9*.*B77B33B58B54A18,5,8,19,A181B55B
52B36B7*.*B9+B9*.*B77B33B58B54A18,5,8,90
710 DATA A181B55B52B36B7*.*B9+B9*.*B77B3
3B58B54A18,5,8,90
```

PRISON LIST

```
1 SCREEN1,2:KEYOFF:COLOR15,0,0:WIDTH31:D
EFFNA=6144+X¥8+(Y¥8)*32:VPOKE583,255:VPO
KE8201,182:SPRITE$(0)="ほョH|いは|1ほほ(|い,ヨ|8ほ
は*|ヲョ|1ほほほ(|||8":VDP(1)=96:VPOKE8208,177
2 DIMA(98),C(98):A=0:B=0:T=0:X=24:Y=17:C
=6781:D=-1:E=23:S=32:FORI=0TO21:PRINT"H"
STRING$(28,32-(IMOD21=0)*40)"H":NEXT:PRI
NT"     すこあ 0    はいすこあ"H:VPOKE6213,128
3 PUTSPRITE0,(X-4,Y-5),7,G:IFS-32THENS=S
-127:IFS>0THENPLAY"S9M99905L64"+MID$("CD
EFGA",S,3):VPOKEFNA,32:T=T+S:LOCATE7,22:
PRINTT;:FORI=0TO1:VPOKE6211+INT(RND(1)*1
8)*32+RND(-TIME)*26,128+I*G:NEXTELSE6
4 VPOKEC(F),A(F):A(F)=VPEEK(C):C(F)=C:VP
OKEC,E:F=(F+1)MOD99:G=FMOD4:C=C+D:IFVPEE
K(C)=72THENE=45-E:IFD^2=1THENC=6483+D*30
4+RND(1)*26:D=D*-32ELSED=D/32:C=6223.5+D
*-13.5+INT(RND(1)*18)*32
5 S=STICK(0):A=A+(S>5ANDA>-5)-(S>1ANDS<5
ANDA<5):B=B+(S=8ORS=1ORS=2)*(1-(B>-5))-(
B<5):X=X+A:Y=Y+B:S=VPEEK(FNA):GOTO3
6 PLAY"S9EGCDC":PRINT"   あんたはしんだ゛。";:H=H-
(H<T)*(T-H):FORI=0TO4:I=(IMOD4)-STRIG(0)
*4:VPOKE6914,I:NEXT:PRINT:ERASEA,C:GOTO2
```

スパイダーLIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 30
110 KEY OFF:COLOR 15,1,1:GOSUB 850
120 COLOR=(1,0,1,0):COLOR=(2,0,2,4)
130 DIM M1$(49),M2$(49)
140 PLAY "T255L803V15","T255L803V15","T2
55L1603V15"
150 FOR I=&H2006 TO &H200B
160 VPOKE I,&H32:NEXT:VPOKE &H2016,&HA1
170 B$=CHR$(31)+CHR$(29)+CHR$(29)
180 CL$="  "+B$+"  "
190 SP$="ｱｳ"+B$+"ｲｴ"+B$+"  "
200 READ M1$(Q),M2$(Q)
210 IF M1$(Q)<>"R" THEN Q=Q+1:GOTO 200
220 REM ●●●●●●● SCORE BOARD
230 CLS:FOR I=0 TO 23
240 LOCATE 22,I:PRINT STRING$(8,"@");
250 NEXT
260 LOCATE 23,1:PRINT "SPIDER"
270 LOCATE 23,5:PRINT "SCORE"
280 LOCATE 23,10:PRINT "DAMAGE"
290 LOCATE 23,21:PRINT "BY@MASA"
300 MS=1:TI=0:HX=3:HY=9:GF=0:DM=5:C=0
310 FOR I=0 TO 2:X(I)=I:Y(I)=9
320 PUT SPRITE I,(I*16+8,144),8,0
330 NEXT:SC=0
340 PUT SPRITE 4,(56,144),15,3
350 FOR I=0 TO 9:SP(I)=0:NEXT
360 GOSUB 740
370 REM ●●●●●●● THE SNAKE
380 IF GF THEN DM=DM-1:GF=0:GOSUB 740
390 IF DM=0 THEN 780
400 IF PLAY(1) THEN 430
410 PLAY M1$(C),M2$(C)
420 C=(C+1) MOD Q
430 K=STICK(0)+STICK(1)
440 IF K=0 THEN 550
450 CX=HX:CY=HY
460 HX=HX+(K=3)*(HX< 9)-(K=7)*(HX>0)
470 HY=HY+(K=5)*(HY<10)-(K=1)*(HY>0)
480 IF CX=HX AND CY=HY THEN 550
490 X(TM)=CX:Y(TM)=CY
500 PUT SPRITE TM,(CX*16+8,CY*16),8,0
510 TM=TM+1:IF TM=3 THEN TM=0
520 IF K MOD 2=1 THEN PC=K
530 PUT SPRITE 4,(HX*16+8,HY*16),15,PC
540 IF ABS(HY-SP(HX)¥2)<2 THEN PLAY "","
","O6CEG":GOSUB 690:SC=SC+HY:GOSUB 740
550 REM ●●●●●●● SPIDER
560 SN=RND(1)*10:MV=RND(1)*MS+1
570 LOCATE SN*2,SP(SN):PRINT CL$
580 ST=SP(SN):SP(SN)=SP(SN)+MV
590 IF SP(SN)>20 THEN SP(SN)=20:GF=1
600 LOCATE SN*2,SP(SN):PRINT SP$
610 FOR I=ST TO SP(SN)-1
620 LOCATE SN*2,I:PRINT "ｹ"
630 NEXT
640 FOR I=0 TO 2
650 IF SP(SN)=>Y(I)*2-1 AND SN=X(I) THEN
 GF=1
660 NEXT:IF GF THEN CX=HX:HX=SN:GOSUB 69
0:HX=CX:PLAY "","","O2FEDC"
670 TI=TI+1:IF TI MOD 100=0 THEN MS=MS+1
:PLAY "","","O5CGEGO6C2"
680 GOTO 370
690 REM ●●●●●●● TAKE SCORE
700 FOR I=SP(HX) TO 0 STEP -1
710 LOCATE HX*2,I:PRINT SP$
720 NEXT
730 SP(HX)=0:RETURN
740 REM ●●●●●●● STATUS
750 LOCATE 25,7:PRINT RIGHT$(STR$(SC),LE
N(STR$(SC))-1);"0"
760 LOCATE 28,12:PRINT USING "#";5-DM
770 RETURN
780 REM ●●●●●●● GAME OVER
790 LOCATE 5,10:PRINT "@@@@@@@@@@@"
800 LOCATE 5,11:PRINT "@GAME@OVER@"
810 LOCATE 5,12:PRINT "@@@@@@@@@@@"
820 LOCATE 22,21:PRINT "PUSH@SPC"
830 PLAY "CDCDCDCDCDCDCDCDV13GFEDGFEDC1V
15","L4FGFEFGFEGFEDC1"
840 IF STRIG(0)+STRIG(1)=0 THEN 840 ELSE
 220
850 REM ●●●●●●● CHARACTER
860 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 900
870 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
880 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
890 NEXT:GOTO 860
900 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
910 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
920 FOR I=0 TO 15
930 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)
))
940 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 900
950 DATA ｱ,43444F309F907F10,ｲ,1FAF491D27
242200
960 DATA ｳ,8444E418F212FC10,ｴ,F0EA2470C8
488800
970 DATA ｹ,0101010101010101,@,0000000000
000000,END,
980 DATA 0,000F3F3F7F7F7F7F7F7F7F3E3F0
F00,00F0FCFCFEFEF6F6F6FEEE1CFCF000
990 DATA 1,0F3F7979F9F9FFFF7F7F7F3F3F1F0
F07,F0FC9E9E9F9FFFFFFEFEFEFCFCF8F0E0
1000 DATA 3,00071F3F7FFFFFFFFFFFFF7F3F1F
0700,F0FCFEFEFF8787FFFF8787FFFEFEFCF0
1010 DATA 5,070F1F3F3F7F7F7FFFFFFF9F97979
3F0F,E0F0F8FCFCFEFEFEFFFF9F9F9E9EFCF0
1020 DATA 7,0F3F7F7FFFC3C3FFFFC3C3FF7F7F
3F0F,00E0F8FCFEFFFFFFFFFFFFFFFEFCF8E000
1030 DATA 5963
1040 DATA C,C,G,E,F,F,G,G,C,E,G,D,F,C
1050 DATA G,D,C,C,G,E,F,F,G,G,C,F,G,E
1060 DATA F,C,G,D,C,C,G,D,E,E,G,F,C,C
1070 DATA G,D,E,E,G,F,C,C,D,D,E,E,F,F
1080 DATA G,G,E,A,D,B,C,O5CO4,R,R
```

SQUARE LIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 1,2:WIDTH 30
110 COLOR 3,1,1:KEY OFF:GOSUB 860
120 VPOKE &H2006,&HF1:VPOKE &H2007,&HF1
130 DIM F(9,9):A=RND(-TIME)
140 COLOR=(1,1,0,0)
150 PUT SPRITE 0,(-17,0),0
160 CLS:PRINT "SQUARE PUZZLE":PRINT
170 INPUT "SQUARE WIDTH (3-10) ";WD
180 INPUT "SQUARE LEVEL (1-10) ";LV
190 IF WD<3 OR LV<1 THEN 150
200 X=0:Y=0:SN=RND(1)*10
210 FOR XX=0 TO 9:FOR YY=0 TO 9
220 F(XX,YY)=SN:NEXT YY,XX
230 FOR I=1 TO WD*LV
240 XX=RND(1)*(WD-1):YY=RND(1)*(WD-1)
250 PM=SGN(RND(1)*3-1)
260 F(XX  ,YY  )=(F(XX  ,YY  )+PM+10) MO
D 10
270 F(XX+1,YY  )=(F(XX+1,YY  )+PM+10) MO
D 10
280 F(XX  ,YY+1)=(F(XX  ,YY+1)+PM+10) MO
D 10
290 F(XX+1,YY+1)=(F(XX+1,YY+1)+PM+10) MO
D 10
300 NEXT:RS=WD*LV*2+1:CLS
310 REM ●●●●●●● FIGURE BOARD
320 FOR YY=0 TO WD-1:FOR XX=0 TO WD-1
330 LOCATE XX*2,YY*2  :PRINT "ｾｽ"
340 LOCATE XX*2,YY*2+1:PRINT "ｿ "
350 NEXT XX,YY:FOR YY=0 TO WD-1
360 LOCATE 0   ,YY*2  :PRINT "ｸ"
370 LOCATE 0   ,YY*2+1:PRINT "ｼ"
380 LOCATE WD*2,YY*2  :PRINT "ｶ"
390 LOCATE WD*2,YY*2+1:PRINT "ｺ"
400 NEXT:FOR XX=0 TO WD-1
410 LOCATE XX*2,0    :PRINT "ｷｻ"
420 LOCATE XX*2,WD*2:PRINT "ｵｹ":NEXT
430 LOCATE 0   ,0    :PRINT "ｴ"
440 LOCATE 0   ,WD*2:PRINT "ｳ"
450 LOCATE WD*2,0    :PRINT "ｲ"
460 LOCATE WD*2,WD*2:PRINT "ｱ"
470 LOCATE 22, 1:PRINT "SQUARE"
480 LOCATE 22, 4:PRINT "WIDTH";WD
490 LOCATE 22,10:PRINT "LEVEL";LV
500 LOCATE 20,22:PRINT "WRITING"
510 FOR YY=0 TO WD-1:FOR XX=0 TO WD-1
520 LOCATE XX*2+1,YY*2+1
530 PRINT RIGHT$(STR$(F(XX,YY)),1)
540 NEXT XX,YY
550 KEY(5)ON:ON KEY GOSUB ,,,,750
560 LOCATE 20,22:PRINT "COMMAND"
570 RS=RS-1:IF RS=0 THEN GOSUB 750
580 LOCATE 22,15:PRINT "REST";RS
590 REM ●●●●●●● PUZZLE
600 PUT SPRITE 0,(X*16+20,Y*16+11),10,0
610 K=STICK(0)+STICK(1)
620 X=X+(K=3)*(X<WD-2)-(K=7)*(X>0)
630 Y=Y+(K=5)*(Y<WD-2)-(K=1)*(Y>0)
640 S1=STRIG(0)+STRIG(1)
650 K$=INKEY$:S2=STRIG(3)+(K$=CHR$(24))
660 IF S1 OR S2 THEN BEEP:GOTO 680
670 GOTO 590
680 REM ●●●●●●● PLUS OR MINUS
690 PM=S2-S1
700 F(X  ,Y  )=(F(X  ,Y  )+PM+10)MOD 10
710 F(X+1,Y  )=(F(X+1,Y  )+PM+10)MOD 10
720 F(X  ,Y+1)=(F(X  ,Y+1)+PM+10)MOD 10
730 F(X+1,Y+1)=(F(X+1,Y+1)+PM+10)MOD 10
740 GOTO 500
750 REM ●●●●●●● CLEAR ?
760 FF=0
770 FOR XX=0 TO WD-1:FOR YY=0 TO WD-1
780 IF F(XX,YY)<>F(0,0) THEN FF=1
790 NEXT YY,XX:MS$="SUCCESS!"
800 IF FF THEN MS$="GIVE UP..."
810 RETURN 820
820 LOCATE 7,10:PRINT MS$
830 S1=STRIG(0)+STRIG(1)
840 K$=INKEY$:S2=STRIG(3)+(K$=CHR$(24))
850 IF S1 THEN 150 ELSE IF S2 THEN CLS:G
OTO 200 ELSE 830
860 REM ●●●●●●● CHARACTER
870 READ C$,D$:IF C$="END" THEN 910
880 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C$)*8+I
890 VPOKE A,VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2))
900 NEXT:GOTO 870
910 READ C:IF C=5963 THEN RETURN
920 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
930 FOR I=0 TO 15
940 S$=S$+CHR$(VAL("&H"+MID$(D$,I*2+1,2)
))
950 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 910
960 DATA ｱ,2020E00000000000,ｲ,0000000000
E02020,ｳ,0404070000000000
970 DATA ｴ,0000000000070404,ｵ,2424E70000
000000,ｶ,2020E00000E02020
980 DATA ｷ,0000000000E72424,ｸ,0404070000
070404,ｹ,0000FF0000000000
990 DATA ｺ,2020202020202020,ｻ,0000000000
FF0000,ｼ,0404040404040404
1000 DATA ｽ,0000FF0000FF0000,ｾ,2424E7000
0E72424,ｿ,2424242424242424
1010 DATA 1,003C7C7C3C3C3C7E,3,007EEFEF1
EEFEF7E,2,007EEF0F7EF0F3FF
1020 DATA 4,000E1E3E6EEEFF0E,5,00FFF3F0F
E0FEF7E,7,00FFCF1E3C3C3C3C
1030 DATA 6,007EF0FEF7F7F77E,8,003E77773
E77773E,9,007EEFEF7F0F8F7E
1040 DATA 0,007EEFEFEFEFEF7E,END,
1050 DATA 0,02060E1E3E7EFE0101FE7E3E1E0E
0602,406070787C7E7F80807F7E7C78706040
1060 DATA 5963
```

リバース2 LIST

```
100 DEFINT A-Z:SCREEN 5:COLOR 15,1,1
110 COLOR=(1,0,0,2):OPEN "GRP:" AS #1
120 DIM C(11,9):ST=0
130 REM ●●●●●●● STAGE SET
140 CLS:IF GF THEN 170
150 ST=ST+1:IF ST=21 THEN END
160 FOR I=0 TO 9:READ D$(I):NEXT:READSP
170 FOR I=0 TO 9:D=VAL("&H"+D$(I))
180 FOR J=11 TO 0 STEP -1
190 CL=3:C(11-J,I)=0:IF D<2^J THEN 210
200 D=D-2^J:CL=8:C(11-J,I)=1
210 LINE((12-J)*16+2,I*16+18)-STEP(12,12
),CL,BF
220 NEXT J,I:FOR I=0 TO SP-1
230 LINE (50+I*10,191)-(58+I*10,201),10,
BF
240 NEXT:PRESET(10,193):PRINT#1,"STEP:"
250 X1=0:X2=12:Y1=0:Y2=10:RT=SP
260 MM=0:GF=0:GOTO 290
270 REM ●●●●●●● MAIN
280 LINE(50+RT*10,191)-STEP(10,10),1,BF
290 LINE(0,Y1*16+16)-(255,Y1*16+16),10+5
*MM
300 LINE(0,Y2*16+16)-(255,Y2*16+16),15-5
*MM
310 LINE(X1*16+16,0)-(X1*16+16,191),10+5
*MM
320 LINE(X2*16+16,0)-(X2*16+16,191),15-5
*MM
330 K=STICK(0)+STICK(1)
340 S1=STRIG(0)+STRIG(1)
350 K$=INKEY$:S2=(K$=CHR$(24))+STRIG(3)
360 IF S1 THEN 510
370 IF S2 THEN MM=1-MM:GOTO 290
380 IF K THEN GOSUB 460 ELSE 330
390 IF MM THEN 430
400 X1=X1+(K=3)*(X1<X2-1)-(K=7)*(X1>0)
410 Y1=Y1+(K=5)*(Y1<Y2-1)-(K=1)*(Y1>0)
420 GOTO 290
430 X2=X2+(K=3)*(X2<12)-(K=7)*(X2>X1+1)
440 Y2=Y2+(K=5)*(Y2<10)-(K=1)*(Y2>Y1+1)
450 GOTO 290
460 LINE(0,Y1*16+16)-(255,Y1*16+16),1
470 LINE(0,Y2*16+16)-(255,Y2*16+16),1
480 LINE(X1*16+16,0)-(X1*16+16,191),1
490 LINE(X2*16+16,0)-(X2*16+16,191),1
500 RETURN
510 REM ●●●●●●● REVERSE
520 BEEP:FOR I=Y1 TO Y2-1
530 FOR J=X1 TO X2-1:C(J,I)=1-C(J,I)
540 IF C(J,I) THEN CL=8 ELSE CL=3
550 LINE(J*16+18,I*16+18)-STEP(12,12),CL
,BF
560 NEXT J,I
570 MS=0:FOR I=0 TO 9:FOR J=0 TO 11
580 IF C(J,I)<>C(0,0) THENMS=1:I=9:J=11
590 NEXT J,I
600 RT=RT-1:IF RT=0 AND MS THEN GF=1:GOT
O 620
610 IF MS THEN 270
620 IF GF THEN MM$="STEP OVER!" ELSE MM$
="NICE PLAY!"
630 LINE(60,80)-STEP(96,24),1,BF
640 LINE(60,80)-STEP(96,24),15,B
650 PRESET(70,88):PRINT#1,MM$
660 S=STRIG(0)+STRIG(1):IF S THEN 660
670 S=STRIG(0)+STRIG(1):IF S THEN 130 EL
SE 670
680 REM ●●●●●●● STAGE DATA
690 DATA 1FF,1FF,E3F,E3F,FC0,FC0,FC0,FC0
,FC0,FC0,2
700 DATA FFF,03F,1C1,1C1,23E,23E,23E,DFE
,C00,C00,3
710 DATA FFC,FFC,F03,F03,CE3,31F,31F,31F
,0FF,0FF,3
720 DATA FFF,F81,F81,861,99E,B9E,B9E,C7E
,C00,FFF,4
730 DATA 000,1FE,1FE,011,011,1EF,1EF,1F0
,000,000,3
740 DATA FF0,C10,01F,01F,063,063,063,383
,3FF,3FF,4
750 DATA FFF,FFF,03F,1FF,601,601,1FF,03F
,1FF,601,5
760 DATA FF3,80F,BF7,408,3F4,3F4,00C,00C
,FF3,FF3,4
770 DATA E00,9F0,98E,98E,871,78D,78D,78D
,871,F81,4
780 DATA C0E,CF2,B32,B2A,8DA,725,73D,723
,7DF,01F,7
790 DATA 0FE,4FE,4FE,B06,CFA,302,302,3FC
,400,000,4
800 DATA 0FE,0FE,0FD,303,2FD,1FD,1FD
,1FD,003,4
810 DATA 000,3FC,404,7FB,80B,80B,80B,7FB
,404,3FC,4
820 DATA 3F0,C0E,C0E,DF2,232,24D,1BD,041
,041,07F,5
830 DATA 001,000,000,C00,BFF,401,401,401
,401,C00,5
840 DATA F80,870,788,078,187,A7B,B84,B84
,878,607,7
850 DATA E01,EFD,E82,D72,28E,D4E,D4E,EBE
,040,83F,7
860 DATA 01E,01E,FE2,E12,9EA,9D5,629,637
,637,1CF,5
870 DATA 0FE,306,306,D05,DFB,D04,D04,D04
,378,07F,6
880 DATA 07E,082,F7A,E85,E79,D89,C76,38E
,07E,781,6
```

●FREQ. BAS

```
100 'FREQ.BAS
110 CLEAR 100,&HD0FF
120 IF PEEK(&HFE0D)=&HC3 THEN 140
130 BLOAD"FRQCMD.OBJ",R
140 DEFINT F:TCAL=56818!
150 SCREEN 1
160 LOCATE 5,9:PRINT" MSX FREQ.COUNTER"
170 KEY 1,"x1"
180 KEY 2,"x10"
190 KEY 3,"x100"
200 KEY 4,"CALIB"
210 ON KEY GOSUB 340,370,400,430
220 GOSUB 310
230 T=TCAL
240 GOSUB 340
250 CMD COUNT(F)
260 GOSUB 320
270 LOCATE 5,11:PRINT SPC(10)
280 LOCATE 5,11:PRINTUSING"##,###,###Hz"
;F*M
290 GOSUB 310
300 GOTO 250
310 FOR I=1 TO 4:KEY(I) ON:NEXT:RETURN
320 FOR I=1 TO 4:KEY(I) STOP:NEXT:RETURN
330 FOR I=1 TO 4:KEY(I) OFF:NEXT:RETURN
340 LOCATE 21,11:PRINT"(x  1)"
350 M=1:CMD SCALE0
360 RETURN
370 LOCATE 21,11:PRINT"(x 10)"
380 M=10:CMD SCALE1
390 RETURN
400 LOCATE 21,11:PRINT"(x100)"
410 M=100:CMD SCALE2
420 RETURN
430 GOSUB 330:GOSUB 740
440 'CAL
450 GOSUB 740:GOSUB 340
460 LOCATE 4,13
470 PRINT"ｶｳﾝﾀ ﾉ ｺｳｾｲ ｦ ｼﾏｽ"
480 PRINT"ｵｰﾃﾞｨｵ ﾀﾝｼﾆ ｾﾂｿﾞｸｼﾃｸﾀﾞｻｲ"
490 PRINT:PRINT"ｼﾞｭﾝﾋﾞ OK?(Y)"
500 IF INKEY$<>"Y" THEN 500
510 RESTORE:READ FT,H
520 N=INT((3579545#/(32*FT))+.5)
530 NH=N¥256:NL=NMOD256
540 SOUND 7,56
550 SOUND 8,15
560 SOUND 1,NH
570 SOUND 0,NL
580 CMD COUNT(F)
590 LOCATE 5,19:PRINT SPC(28)
600 LOCATE 5,19:PRINTUSING"##,###,###Hz"
;F*M
610 IF FT=F THEN 670
620 IF FT<F THEN TF=-H ELSE TF=H
630 TCAL=TCAL+TF
640 IF TCAL>60000! OR TCAL<45000! THEN P
RINT "ｻｲﾄﾞ ﾔﾘﾅｵｼﾃ ｸﾀﾞｻｲ":CMD GATE(T):GOT
O 770
650 CMD GATE(TCAL)
660 GOTO 580
670 CMD COUNT(F)
680 IF FT=F THEN 700
690 GOTO 620
700 IF FT=15980 THEN 720
710 READ FT,H:GOTO 520
720 T=TCAL:CMD GATE(TCAL)
730 GOSUB 740:GOTO310
740 FOR I=12 TO 21
750 LOCATE 0,I:PRINT SPC(25)
760 NEXT:RETURN
770 GOSUB 310:RETURN
780 DATA 220,100,451,50,902,5,1190,4,164
5,3,2380,1,15980,1
```

●FRQCMD. BAS

```
100 'FRQCMD.BAS
110 'CMD ｦ ｶｸﾁｮｳｽﾙ
120 '
130 'BLOAD"FRQCMD.OBJ",Rﾃﾞ ｶｸﾁｮｳ ｼﾏｽ
140 'PROG. NO.MSX8907-1...BY N.SEGI
150 AD=&HD000:G=210
160 SUM=0
170 FOR I=0TO7:READA$:D=VAL("&H"+A$):SUM
=SUM+D:POKEAD,D:AD=AD+1:NEXT
180 READA$:IF SUM<>VAL("&H"+A$) THEN PRI
NT "ﾃﾞｰﾀ ｴﾗｰ in";G:END
190 IF G=760 THEN BSAVE"FRQCMD.OBJ",&HD0
00,&HD1BF:END
200 G=G+10:GOTO 160
210 DATA AF,21,0D,D0,11,0D,FE,01, 2CA
220 DATA 05,00,ED,B0,C9,C3,18,D0, 416
230 DATA C9,C9,ED,4B,BA,D1,C5,C9, 5E3
240 DATA C1,ED,43,BA,D1,CD,26,D0, 53F
250 DATA CD,48,D0,38,ED,C9,11,89, 46D
260 DATA FD,06,0F,7E,FE,20,20,03, 2D1
270 DATA 23,18,F8,7E,12,B7,28,0D, 2AF
280 DATA FE,3A,28,09,FE,28,28,05, 2BC
290 DATA 23,13,10,EF,C9,AF,12,C9, 388
300 DATA FB,11,8E,D0,CD,52,D0,D8, 531
310 DATA D5,C9,C5,E5,21,89,FD,1A, 509
320 DATA 3C,28,12-CD,71,D0,28,05, 2B1
330 DATA 13,13,13,18,EF,EB,23,5E, 2AC
340 DATA 23,56,B7,18,01,37,E1,C1, 322
350 DATA C9,1A,4F,7E,B9,20,06,B7, 346
360 DATA C8,13,23,18,F4,1A,B7,28, 303
370 DATA 03,13,18,F9,7E,B7,28,03, 287
380 DATA 23,18,F9,7D,B4,C9,47,41, 3B6
390 DATA 54,45,00,D4,D0,43,4F,55, 324
400 DATA 4E,54,00,E8,D0,53,43,41, 331
410 DATA 4C,45,30,00,37,D1,53,43, 25F
420 DATA 41,4C,45,31,00,3C,D1,53, 263
430 DATA 43,41,4C,45,32,00,41,D1, 259
440 DATA 53,43,41,4C,45,33,00,46, 1E1
450 DATA D1,43,4D,54,49,4E,00,61, 2AD
460 DATA D1,4A,4F,59,49,4E,00,65, 2BF
470 DATA D1,FF,37,C9,7E,FE,28,20, 494
480 DATA F9,23,CD,2F,54,ED,53,6E, 41A
490 DATA D1,CD,66,46,C2,D2,D0,C9, 577
500 DATA 7E,FE,28,20,E5,23,E5,CD, 47E
510 DATA 2F,54,E1,AF,32,5A,F6,CD, 462
520 DATA A4,5E,E5,D5,CD,9A,D1,CD, 5C1
530 DATA 25,D1,ED,4B,6E,D1,21,00, 38E
540 DATA 00,CD,71,D1,E5,CD,AA,D1, 53C
550 DATA D1,E1,2B,2B,2B,36,02,23, 28E
560 DATA 23,23,73,23,72,E1,CD,66, 362
570 DATA 46,C8,C3,D2,D0,3E,0F,CD, 48D
580 DATA 96,00,E6,BC,5F,3A,70,D1, 412
590 DATA B3,5F,3E,0F,C3,93,00,11, 2C6
600 DATA 00,00,18,0D,11,02,01,18, 051
610 DATA 08,11,01,03,18,03,11,03, 04C
620 DATA FF,E5,D5,3E,0E,CD,96,00, 468
630 DATA E6,0E,B7,28,02,D1,5A,7B, 37B
640 DATA 32,70,D1,E1,3C,CA,D2,D0, 4FC
650 DATA C9,3E,07,18,02,3E,0F,32, 1A7
660 DATA 78,D1,32,8E,D1,C9,7C,DD, 4FC
670 DATA 03,F3,3E,0E,D3,A0,DB,A2, 432
680 DATA 0F,D2,84,D1,13,0B,78,B1, 37D
690 DATA C2,76,D1,C9,13,0B,78,B1, 419
700 DATA C2,8C,D1,C9,DB,A2,0F,D2, 546
710 DATA 84,D1,23,0B,78,B1,C2,76, 3E4
720 DATA D1,C9,CD,CF,FF,3A,E0,F3, 642
730 DATA CB,AF,47,0E,01,CD,47,00, 2E4
740 DATA F3,C9,3A,E0,F3,CB,EF,47, 5CA
750 DATA 0E,01,CD,47,00,CD,D4,FF, 3C3
760 DATA FB,C9,37,7C,00,00,00,00, 277
```

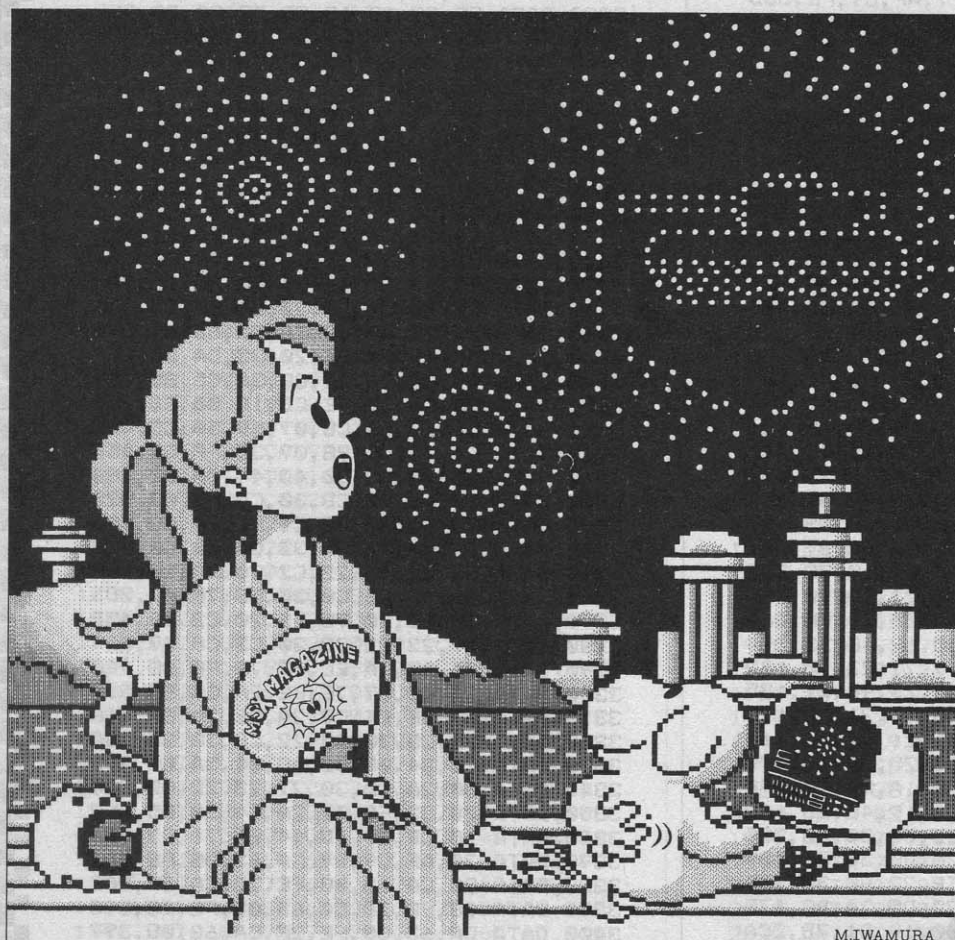
MSX-DOS1用 CCP(コラム・カット&ペースト)LIST

```
1000 OPEN "ccp1.com" AS #1 LEN=1
1010 FIELD #1,1 AS DD$
1020 FOR I=0 TO 2048 STEP 8
1030 SU=0:FOR J=0 TO 7:READ A$
1040 X=VAL("&H"+A$)
1050 LSET DD$=CHR$(X):PUT #1
1060 SU=SU+X:NEXT J:READ A$
1070 IF SU=VAL("&H"+A$) THEN 1090
1080 BEEP:PRINT "ERROR IN";PEEK(&HF6A3)+
PEEK(&HF6A4)*256:END
1090 NEXT I:CLOSE:END
1100 DATA 2A,06,00,F9,C3,08,01,00,1F5
1110 DATA 21,80,00,4E,06,00,21,81,197
1120 DATA 00,09,36,00,21,00,00,23,83
1130 DATA 22,A6,10,2B,29,01,80,10,1BD
1140 DATA 09,01,07,01,71,23,70,11,127
1150 DATA 81,00,01,00,10,1A,FE,20,1CA
1160 DATA C2,37,01,13,C3,2D,01,1A,218
1170 DATA B7,CA,9B,01,1A,FE,22,C2,419
1180 DATA 47,01,1A,13,C3,49,01,3E,1C0
1190 DATA 20,C5,2A,A6,10,23,22,A6,2B0
1200 DATA 10,2B,29,01,80,10,09,C1,1BF
1210 DATA 71,23,70,6F,1A,02,B7,CA,310
1220 DATA 8F,01,1A,BD,CA,8F,01,1A,2DB
1230 DATA FE,5C,C2,8A,01,13,1A,FE,3D2
1240 DATA 4E,CA,7A,01,1A,FE,6E,C2,3DB
1250 DATA 80,01,3E,0A,02,C3,8A,01,219
1260 DATA 1A,B7,C2,88,01,C3,8F,01,36F
1270 DATA 1A,02,13,03,C3,5C,01,1A,16C
1280 DATA B7,CA,95,01,13,AF,02,03,2DE
1290 DATA C3,2D,01,2A,A6,10,11,80,262
1300 DATA 10,CD,59,03,21,00,00,CD,227
1310 DATA B5,01,C9,2A,06,00,01,13,1C3
1320 DATA 00,09,36,00,C9,7D,B4,CA,303
1330 DATA BD,01,CD,AB,01,CD,00,00,304
1340 DATA C9,63,63,70,20,7B,63,6F,36C
1350 DATA 6C,75,6D,7D,20,7B,69,6E,33D
1360 DATA 20,66,69,6C,65,7D,20,7B,2D8
1370 DATA 6F,75,74,20,66,69,6C,65,318
1380 DATA 7D,0D,0A,24,00,11,C1,01,18B
1390 DATA 3E,09,CD,CE,08,21,01,00,20C
1400 DATA CD,B5,01,C9,1E,00,0E,0D,285
1410 DATA E5,CD,7A,04,E1,1E,00,0E,33D
1420 DATA 0A,CD,7A,04,21,00,00,22,198
1430 DATA A8,30,AF,32,AA,30,C9,E5,441
1440 DATA 69,60,22,AF,30,E1,22,AB,378
1450 DATA 30,EB,22,AD,30,EB,21,00,326
1460 DATA 00,22,A8,30,AF,32,AA,30,2B5
1470 DATA 2A,AD,30,1E,00,CD,88,05,27F
1480 DATA 7D,A4,3C,C8,4D,21,B1,30,374
1490 DATA 71,79,FE,1A,C2,40,02,C9,3CF
1500 DATA 79,FE,0A,CA,28,02,2A,A8,347
1510 DATA 30,EB,2A,AB,30,EB,7D,93,41B
1520 DATA 7C,9A,DA,76,02,3A,AA,30,37C
1530 DATA 3D,C2,70,02,2A,AF,30,1E,298
1540 DATA 00,CD,7A,04,2A,AD,30,1E,270
1550 DATA 00,CD,88,05,7D,32,B1,30,2EA
1560 DATA 2A,AF,30,CD,F4,01,2A,B1,3A6
1570 DATA 30,7D,FE,0D,C2,88,02,2A,32E
1580 DATA AF,30,CD,F4,01,C3,28,02,38E
1590 DATA 3A,AA,30,B7,C2,AF,02,7D,3BB
1600 DATA FE,81,DA,9B,02,7D,FE,A0,511
1610 DATA DA,A7,02,7D,FE,E0,DA,B3,56B
1620 DATA 02,7D,FE,FD,D2,B3,02,3E,43F
1630 DATA 01,32,AA,30,C3,B3,02,AF,334
1640 DATA 32,AA,30,4D,2A,AF,30,1E,280
1650 DATA 00,CD,7A,04,2A,A8,30,23,270
1660 DATA 22,A8,30,C3,28,02,22,B2,2BB
1670 DATA 30,69,60,22,B6,30,EB,22,30E
1680 DATA B4,30,EB,21,00,00,22,A8,2BA
1690 DATA 30,2A,B4,30,1E,00,CD,88,2B1
1700 DATA 05,7D,A4,3C,C8,7D,D6,1A,397
1710 DATA B4,C2,ED,02,C9,7D,D6,0D,48E
1720 DATA B4,C2,12,03,2A,A8,30,EB,378
1730 DATA 2A,B2,30,EB,7D,93,7C,9A,41D
1740 DATA D2,09,03,2A,B6,30,CD,F4,3AF
1750 DATA 01,21,00,00,22,A8,30,C3,1DF
1760 DATA D9,02,7D,D6,0A,B4,CA,D9,48F
1770 DATA 02,4D,2A,B6,30,1E,00,CD,24A
1780 DATA 7A,04,2A,A8,30,23,22,A8,26D
1790 DATA 30,C3,D9,02,43,61,6E,27,307
1800 DATA 74,20,6F,70,65,6E,20,69,2CF
1810 DATA 6E,66,69,6C,65,0D,0A,24,249
1820 DATA 00,43,61,6E,27,74,20,63,230
1830 DATA 72,65,61,74,65,20,6F,75,315
1840 DATA 74,66,69,6C,65,0D,0A,24,24F
1850 DATA 00,22,B8,30,21,9C,FF,39,2FF
1860 DATA F9,2A,B8,30,D5,7D,D6,04,437
1870 DATA B4,CA,6F,03,CD,E5,01,D1,474
1880 DATA 21,02,00,19,7E,23,66,6F,1B2
1890 DATA EB,22,BA,30,EB,CD,6E,08,425
1900 DATA E5,7D,B4,C2,89,03,CD,E5,516
1910 DATA 01,2A,BA,30,EB,21,04,00,225
1920 DATA 19,D5,5E,23,56,21,04,00,1EA
1930 DATA 39,CD,C6,06,D1,21,06,00,2CA
1940 DATA 19,5E,23,56,21,34,00,39,17E
1950 DATA CD,C6,06,21,02,00,39,EB,2E0
1960 DATA 3E,0F,CD,CE,08,B7,CA,C7,438
1970 DATA 03,11,2C,03,3E,09,CD,CE,225
1980 DATA 08,21,01,00,CD,B5,01,21,1CE
1990 DATA 34,00,39,EB,3E,16,CD,CE,347
2000 DATA 08,B7,CA,E3,03,11,41,03,2C4
2010 DATA 3E,09,CD,CE,08,21,01,00,20C
2020 DATA CD,B5,01,21,00,10,CD,F4,375
2030 DATA 08,2D,00,21,A8,10,CD,F4,2CF
2040 DATA 08,29,00,1E,01,21,02,00,73
2050 DATA 39,CD,88,05,21,A8,20,CD,349
2060 DATA F4,08,5B,00,21,00,10,CD,255
2070 DATA F4,08,5F,00,0E,00,1E,01,188
2080 DATA 21,34,00,39,CD,7A,04,D1,2AA
2090 DATA 21,00,00,CD,D4,08,D2,34,2D0
2100 DATA 04,21,32,00,39,4D,44,21,142
2110 DATA 00,00,39,E5,EB,D1,CD,0F,3B6
2120 DATA 02,C3,4A,04,21,32,00,39,19F
2130 DATA 4D,44,21,00,00,39,E5,7B,24B
2140 DATA 2F,6F,7A,2F,67,23,D1,CD,36F
2150 DATA C6,02,0E,1A,1E,00,21,32,161
2160 DATA 00,39,CD,7A,04,21,00,00,1A5
2170 DATA 39,EB,3E,10,CD,CE,08,0E,323
2180 DATA 00,1E,02,21,32,00,39,CD,179
2190 DATA 7A,04,21,32,00,39,EB,3E,233
2200 DATA 10,CD,CE,08,21,64,00,39,271
2210 DATA F9,C9,7B,EB,B7,C2,D7,04,57C
2220 DATA 21,2B,00,19,7E,23,B6,C2,27E
2230 DATA B8,04,6B,62,C5,D5,CD,35,425
2240 DATA 05,D1,C1,3C,C2,9A,04,3E,371
2250 DATA FF,C9,C5,21,21,00,19,4E,336
2260 DATA 23,46,21,2E,00,19,71,23,165
2270 DATA 70,21,23,00,19,4E,23,46,184
2280 DATA 21,30,00,19,71,23,70,C1,22F
```

```
2290 DATA 21,27,00,19,D5,5E,23,56,20D
2300 DATA 13,72,2B,73,1B,79,12,D1,29A
2310 DATA 21,2B,00,19,7E,C6,FF,77,31F
2320 DATA 23,7E,CE,FF,77,AF,C9,FE,55B
2330 DATA 02,C2,E1,04,EB,CD,35,05,39B
2340 DATA C9,FE,01,C0,21,0E,00,19,2D0
2350 DATA 36,01,23,36,00,21,21,00,D2
2360 DATA 19,36,00,23,36,00,21,23,EC
2370 DATA 00,19,36,00,23,36,00,21,C9
2380 DATA 2E,00,19,36,00,23,36,00,D6
2390 DATA 21,30,00,19,36,00,23,36,F9
2400 DATA 00,21,29,00,19,4E,23,46,11A
2410 DATA 21,2B,00,19,71,23,70,21,18A
2420 DATA 25,00,19,4E,23,46,21,27,13D
2430 DATA 00,19,71,23,70,21,2D,00,16B
2440 DATA 19,36,FF,AF,C9,E5,01,25,3D1
2450 DATA 00,09,5E,23,56,3E,1A,CD,205
2460 DATA CE,08,D1,21,29,00,19,4E,258
2470 DATA 23,46,21,2B,00,19,79,96,1DD
2480 DATA 4F,23,78,9E,47,79,B0,C2,3BA
2490 DATA 5C,05,AF,C9,21,29,00,19,23C
2500 DATA C5,4E,23,46,21,2B,00,19,1E1
2510 DATA 71,23,70,21,25,00,19,4E,1B1
2520 DATA 23,46,21,27,00,19,71,23,15E
2530 DATA 70,C1,3E,26,CD,CE,08,B7,3EF
2540 DATA CA,86,05,3E,FF,C9,AF,C9,4D3
2550 DATA 7B,EB,EB,22,BC,30,EB,B7,501
2560 DATA C2,58,06,21,2B,00,19,7E,203
2570 DATA 23,B6,C2,32,06,21,2D,00,221
2580 DATA 19,7E,3C,C2,AA,05,21,FF,364
2590 DATA FF,C9,21,21,00,19,4E,23,294
2600 DATA 46,21,2E,00,19,71,23,70,1B2
2610 DATA 21,23,00,19,4E,23,46,21,135
2620 DATA 30,00,19,71,23,70,21,25,193
2630 DATA 00,19,4E,23,46,21,27,00,118
2640 DATA 19,71,23,70,21,25,00,19,17C
2650 DATA D5,5E,23,56,3E,1A,CD,CE,39F
2660 DATA 08,D1,21,29,00,19,4E,23,1AD
2670 DATA 46,3E,27,EB,22,BC,30,EB,38F
2680 DATA CD,CE,08,E5,2A,BC,30,EB,489
2690 DATA 21,2B,00,19,EB,22,BC,30,25E
2700 DATA EB,D1,73,23,72,D5,2A,BC,47F
2710 DATA 30,EB,21,29,00,19,D1,7B,2CA
2720 DATA BE,23,C2,17,06,7A,BE,CA,3C2
2730 DATA 32,06,2A,BC,30,EB,21,2D,287
2740 DATA 00,19,36,FF,21,2B,00,19,1B3
2750 DATA 7E,23,B6,C2,32,06,21,FF,371
2760 DATA FF,C9,2A,BC,30,EB,21,27,411
2770 DATA 00,19,D5,5E,23,56,13,72,24A
2780 DATA 2B,73,1B,1A,6F,26,00,D1,239
2790 DATA E5,21,2B,00,19,7E,C6,FF,38D
2800 DATA 77,23,7E,CE,FF,77,E1,C9,506
2810 DATA FE,01,C2,AB,06,21,0E,00,2A1
2820 DATA 19,36,01,23,36,00,21,21,EB
2830 DATA 00,19,36,00,23,36,00,21,C9
2840 DATA 23,00,19,36,00,23,36,00,CB
2850 DATA 21,2E,00,19,36,00,23,36,F7
2860 DATA 00,21,30,00,19,36,00,23,C3
2870 DATA 36,00,21,2B,00,19,36,00,D1
2880 DATA 23,36,00,21,25,00,19,4E,106
2890 DATA 23,46,21,27,00,19,71,23,15E
2900 DATA 70,21,2D,00,19,36,00,21,12E
2910 DATA 00,00,C9,3C,C2,C2,06,21,2B0
2920 DATA 2D,00,19,36,FF,21,2B,00,1C7
2930 DATA 19,36,00,23,36,00,21,00,C9
2940 DATA 00,C9,21,00,00,C9,22,BE,293
2950 DATA 30,EB,22,C0,30,EB,D5,1E,40B
2960 DATA 01,7B,FE,26,D2,DE,06,AF,405
2970 DATA 77,23,1C,C3,D1,06,D1,1A,33B
2980 DATA B7,CA,08,07,21,01,00,19,1CB
2990 DATA 7E,FE,3A,C2,08,07,1A,D5,376
3000 DATA CD,65,08,D6,40,2A,BE,30,368
3010 DATA 77,D1,FE,11,DA,02,07,3E,378
3020 DATA FF,C9,13,13,EB,22,C0,30,3EB
3030 DATA 11,C0,30,2A,BE,30,E5,23,321
3040 DATA 01,08,00,CD,5C,07,D1,3C,246
3050 DATA C2,1E,07,3E,FF,C9,2A,C0,3D7
3060 DATA 30,7E,FE,2E,C2,49,07,EB,3D7
3070 DATA 22,BE,30,EB,23,22,C0,30,330
3080 DATA 11,C0,30,D5,2A,BE,30,EB,3D9
3090 DATA 21,09,00,19,01,03,00,D1,118
3100 DATA CD,5C,07,FE,FF,C0,3E,FF,52A
3110 DATA C9,21,09,00,19,36,20,21,183
3120 DATA 0A,00,19,36,20,21,0B,00,A5
3130 DATA 19,36,20,C9,E5,69,60,22,308
3140 DATA C6,30,E1,EB,22,C4,30,EB,4C3
3150 DATA 22,C2,30,EB,7E,23,66,6F,375
3160 DATA 22,CB,30,3E,20,32,CA,30,2A7
3170 DATA 21,00,00,22,C8,30,C5,E5,2E5
3180 DATA 2A,CB,30,7E,CD,1B,08,E1,374
3190 DATA C1,B7,CA,C8,07,59,50,CD,487
3200 DATA D4,08,DA,98,07,3E,FF,C9,45B
3210 DATA C5,2A,CB,30,4D,44,0A,03,288
3220 DATA 69,60,22,CB,30,CD,65,08,320
3230 DATA 2A,C2,30,77,C1,FE,2A,C2,43E
3240 DATA BA,07,3E,3F,32,CA,30,C3,32D
3250 DATA C8,07,23,22,C2,30,2A,C8,2F8
3260 DATA 30,23,22,C8,30,C3,7E,07,2B5
3270 DATA 2A,CB,30,7E,FE,20,C2,D8,45B
3280 DATA 07,23,22,CB,30,C3,C8,07,2D9
3290 DATA 7E,B7,CA,EC,07,7E,FE,2E,49C
3300 DATA CA,EC,07,7E,FE,2A,CA,EC,519
3310 DATA 07,3E,FF,C9,2A,C6,30,EB,418
3320 DATA 2A,C8,30,23,22,C8,30,2B,28A
3330 DATA CD,D4,08,D2,0C,08,3A,CA,393
3340 DATA 30,2A,C2,30,77,23,22,C2,2CA
3350 DATA 30,C3,EC,07,2A,C4,30,E5,3E9
3360 DATA 2A,CB,30,4D,44,E1,71,23,32B
3370 DATA 70,AF,C9,B7,CA,63,08,FE,4D2
3380 DATA 20,CA,63,08,FE,22,CA,63,3A2
3390 DATA 08,FE,2B,CA,63,08,FE,2C,390
3400 DATA CA,63,08,FE,2F,CA,63,08,397
3410 DATA FE,2C,CA,63,08,FE,2E,CA,455
3420 DATA 63,08,FE,3D,CA,63,08,FE,3D9
3430 DATA 3A,CA,63,08,FE,3B,CA,63,3D5
3440 DATA 08,FE,5B,CA,63,08,FE,5D,3F1
3450 DATA CA,63,08,FE,21,DA,63,08,399
3460 DATA 3E,01,C9,AF,C9,FE,61,D8,4B7
3470 DATA FE,7B,D0,D6,20,C9,EB,21,514
3480 DATA 00,00,22,CD,30,21,01,00,141
3490 DATA 22,CF,30,1A,FE,20,CA,87,3AA
3500 DATA 08,1A,FE,09,C2,8B,08,13,291
3510 DATA C3,7B,08,1A,FE,2D,CA,99,3EE
3520 DATA 08,FE,2B,CA,9F,08,C3,A0,405
3530 DATA 08,21,FF,FF,22,CF,30,13,35B
3540 DATA 1A,FE,30,DA,C3,08,1A,FE,405
3550 DATA 3A,D2,C3,08,2A,CD,30,29,327
3560 DATA 4D,44,29,29,09,1A,13,D6,1EF
3570 DATA 30,4F,06,00,09,22,CD,30,1AD
3580 DATA C3,A0,08,2A,CF,30,EB,2A,3A9
3590 DATA CD,30,CD,E2,08,C9,60,69,446
3600 DATA 4F,C3,05,00,7C,AA,F2,DC,40B
3610 DATA 08,7A,BC,C9,7C,BA,C0,7D,47A
3620 DATA BB,C9,44,4D,21,00,00,3E,274
3630 DATA 10,29,EB,29,EB,30,01,09,272
3640 DATA 3D,20,F6,C9,E3,5E,23,56,3D6
3650 DATA 23,E3,EB,39,73,23,72,EB,41D
3660 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,C9
```

EDITORIAL

STAFF

発行人——塚本慶一郎
編集人・編集長——小島　文隆
副編集長——加川　良
編集スタッフ——金矢八十男　宮川　隆
唐木　緑　樹村　頼子
下山　牧子　千倉　真理
本田　文貴　江守　依子
中村　優子　清水早百合
高橋　敦子　田川　実
菅沢美佐子
制作スタッフ——荒井　清和　小山　俊介
成谷実穂子
編集協力——上野　利幸　土方　幸和
大森　穂高　山田　裕司
鳥田　雄人　小栗　恭也
林　英明　小林　仁
山下　信行　法林　岳之
制作協力——三輪　悦子　スタジオB4
CYGNUS　渡辺　葉子
秋本由喜子　内山　泰秀
高橋　由佳　下田佳代子
斎藤　大助　内藤　智志
樋口　陽子　鶴谷　孝子
池上　明子　安田　稔
井沢　利昭
アメリカ在住——トム・ランドルフ
フォトグラフ——水科　人士　八木澤芳彦
イラスト——佐久間良一　桜　玉吉
桜沢エリカ　宮嶋美奈子
もろが　卓　城戸　房子
大賀　葉子　岩村　実樹
なかのたかし　水口　幸広
望月　明　今井　美保

今月はRPGでしたね。では、来月は、なんでしょう？　そうですね、やっぱりシミュレーションということになってしまうような気がします。では、そうしましょう。シミュレーションしてみます。

情報電話のご案内

MSXマガジン編集部では、24時間、テープによって、アフターケアなどの情報を流しております。

☎03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝・祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時までで、お願いいたします。係員が直接お答えいたします。ただし、会議や打ち合わせ、あるいは取材などのために、一時、係員による情報電話の応対を休止している場合もございます。その折りには、テープによるご案内になります。ご了承くださいませ。

MSXマガジン 8月号は7月8日発売！ 予価530円

おたよりのあて先　〒107-24　東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル（株）アスキー　MSXマガジン編集部「○○○」係

MSX2/MSX2+用統合化ソフト

HALNOTE

● HALNOTE 基本3点セット(HALNOTEカートリッジ、日本語ワープロ、図形プロセッサ) HNS-100・29,800円
● GCALC(ジーカルク) HNS-104・14,800円
● Gterm(ジーターム) HNS-101・10,000円
● GCARD(ジーカード) HNS-103・12,800円
● 代筆プロセッサ"直子の代筆" HNS-102・8,800円

※価格には、消費税は含まれておりません。

株式会社HAL研究所
〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5OS'85ビル5F TEL.03-252-5561

7

平成元年7月1日発行　第7巻　第7号
昭和59年2月6日第三種郵便物認可

発行人　塚本慶一郎
編集人　小島　文隆

発行所　株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
☎03-486-7111(大代表)
☎03-486-4505(編集部)

特別定価 560円（本体544円）

お、すすんだね。

パナソニックなら、文字でも、がぜん遊べるのである。

【スパーキーの、ある一日】
パナソニックとルーカスから生まれたスパーキー。彼は、きょう、パソコンを使って友だちに手紙を書きました。遊びにおいで、と書きました。早く返事が来ないかな。彼は一日、木の上で郵便屋さんを待ちました。

パソコンなのに、ワープロ機能がぐぐんと充実。ラップトップワープロ（パナワード U1シリーズ）との互換性もある、マウスも使える。

（別売コンバータソフト使用）

カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐぐんと充実。画面も31字×11行の大量表示。初心者にやさしい初級モードやレッスン機能も内蔵しています。

24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵のプリンタ FS-PK1（別売・標準価格42,800円・税別）

マウス FS-JM1（別売・標準価格7,800円・税別）

内蔵ソフトも、たのしくて便利。

アドレスやネームカードのデータベースソフト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて便利な内蔵ソフトも搭載しています。

MSX2+だから自然画に近い画像で、漢字BASICも搭載。WXには、さらにFM音源も。

なんと19,268色が同時表示可能。16ビット機もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭載して、プログラムもいっそう便利になりました。さらに、WXはリアルで美しい、FM音源を採用。いろんな音づくりも楽しめます。

MSX2+は、ゲームの迫力もちがう。

MSX2+専用ゲームソフトも続々登場.!!

★コナミから★
"マルチプレーヤ"対応
「F1スピリッツ 3Dスペシャル」
（標準価格6,800円・税別/2DD×2枚組）

★T&Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
"ぐるんぐるんスクロール"「レイドック2」
（標準価格6,800円・税別/2DD×2枚組）

A1WX

パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円（税別）

MSX2+パソコンは、MSX MSX2のソフトも使用できます。

▶マウスを絵筆に255色のコンピュータグラフィックスがカンタンに楽しめるグラフィックツールなど3つのソフトが入ったディスク付属 ▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業(株) コンピュータ事業部 リビング営業部 MX係。MSXはアスキーの商標です。

（フロッピー搭載のMSX2+標準機、FS-A1FX 標準価格57,800円（税別）も同時発売です。）

本広告に掲載しております全商品の価格には消費税は含まれておりません。ご購入の際、商品及びそれに関連する消耗品について消費税が付加されますのでご承知おき願います。

パソコンを新しくするパナソニックです。

Panasonic

心を満たす先端技術― Human Electronics　松下電器産業株式会社

Printed in Japan 大日本印刷

雑誌　12081-07